

超级漫画素描基础

CO米工作室 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



超级漫画素描基础

CO米工作室 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

超级漫画素描基础 / CO米工作室编著. -- 北京 : 人民邮电出版社，2011.8（2011.11 重印）
ISBN 978-7-115-25754-3

Ⅰ. ①超… Ⅱ. ①C… Ⅲ. ①漫画—素描技法 Ⅳ. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第113210号

内容提要

这是一本学习漫画绘制的基础教程，全书共11章。作者通过大量的图例和简洁的语言，细致地讲解了漫画绘制所需要的基础技法，包括如何绘制人物的肌肉与骨骼、头部与表情、躯干造型、动态表现，不同角色的人物创作，服装绘制，透视与背景表现及漫画上色等内容。

本书讲解系统，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级漫画素描基础

◆ 编　　著　CO米工作室
责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
邮编　100061　电子邮件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京艺辉印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
印张：16
字数：364千字　2011年8月第1版
印数：5 001－7 000册　2011年11月北京第2次印刷

ISBN 978-7-115-25754-3

定价：35.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

目 录

Chapter 01

漫画素描基础知识

本章主要讲的是：素描和漫画素描的区别，漫画人物的创作，对人体肌肉、骨骼的认识和对头身比的认识。

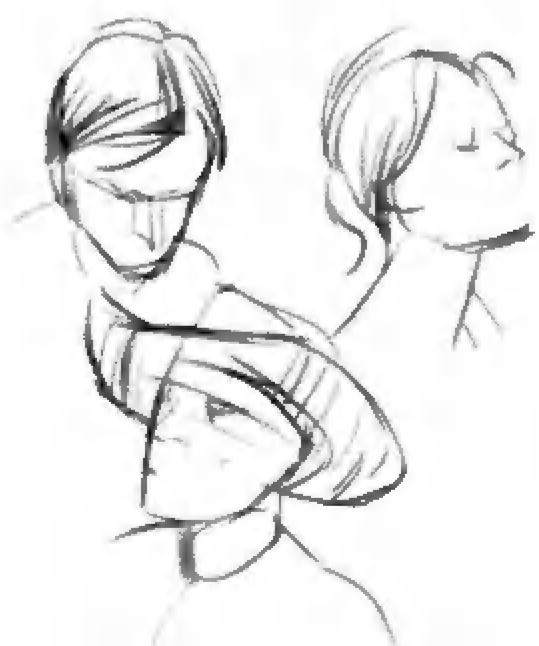


1.1 素描和漫画素描的区别

素描和漫画素描最大的区别是，素描一般都是写实的，以单色线条来表现直观世界中的事物，而漫画素描大多数是以夸张的手法来表现角色和效果，当然素描也可以有夸张的表现，漫画素描也有写实的，但是比较少。

■ 素描

素描是一切绘画的基础。一般用木炭、铅笔、钢笔等以线条来画出物象明暗的单色画，称做素描画。绘画时不同的笔触能营造出不同的线条及横切关系。素描是一种正式的艺术创作，通常以单色线条来表现直观世界中的事物，着重结构和形式。速写是一种快速的写生方法，属于素描中的一种。







速写

素描





通过线条、色块的深浅把所画对象的体积感和空间感觉真实地表现在平面上。

■ 漫画素描

漫画素描通过铅笔、钢笔、炭笔等，以夸张的形式表现人物，如眼睛画得很大，鼻子和嘴巴画得很小等，现实生活中是不可能出现那样的情况的。再或者可以不遵循常规将四肢画得很小或很大，或是将人物以2头身的形式来表现等。



人物眼睛画得很大，鼻子和嘴巴画得很小。



将人物头身画成2.5头身的比例，人物看起来很可爱。



夸张的表情，现实生活中是不可能做到的。

我也是一个可爱的2头身人物哦!在现实生活中是不可能存在这种头身比例的人物的!



1.2 漫画人物的创作

漫画的主角一般是人物，创作出一个生动的、有灵魂的人物可以让故事更加生动，从而打动读者。下面介绍绘制漫画人物的简单过程。

■ 绘制草图



1 先确定人物的姿态。这个人物的姿态是一只手插腰站立。



2 确定好人物姿态后，将五官的位置确定好，再将发型和服装确定好。



3 刻画草图，添加细节，不满意的地方可以用橡皮擦擦除，再重新刻画，直到满意为止。



4 仔细描绘五官，注意瞳孔的表现。



5 描绘头发，注意头发是柔软的，所以线条要绘制得流畅。



6 描绘衣服，绘制的时候注意胸部线条要准确，还要注意衣服褶皱的表现。



7 继续描绘裤子和鞋子，注意褶皱的表现，因为裤子和鞋子的材料比较硬，所以线条可以绘制得硬朗些。



8 这也是最后一步，添加阴影，注意光源，还要注意褶皱的变化会引起阴影变化，添加阴影后的人物看起来更加生动。

1.3 以图片作为参考资料进行创作

通常创作一个人物的时候是需要参考资料的；凭空想象出来的人物一般不够生动，所以我们可以观察现实生活中的人物，然后对其进行创作。下面来演示如何将现实生活中的人物创作成漫画人物。

■ 以人物作为参考创作



找一张自己喜欢的人物，观察气质特点和姿态，然后就可以对其进行创作了。

要将人物创作成可爱的人物，就必须用6头身以下的头身比例，所以要将人物的头部画得大些，还要将人物的发型改一下，这样才会更加可爱。









吃惊的表情，将眼睛夸张表现一下，瞳孔只用一个小黑点表现，给人受惊吓、恐慌的感觉。

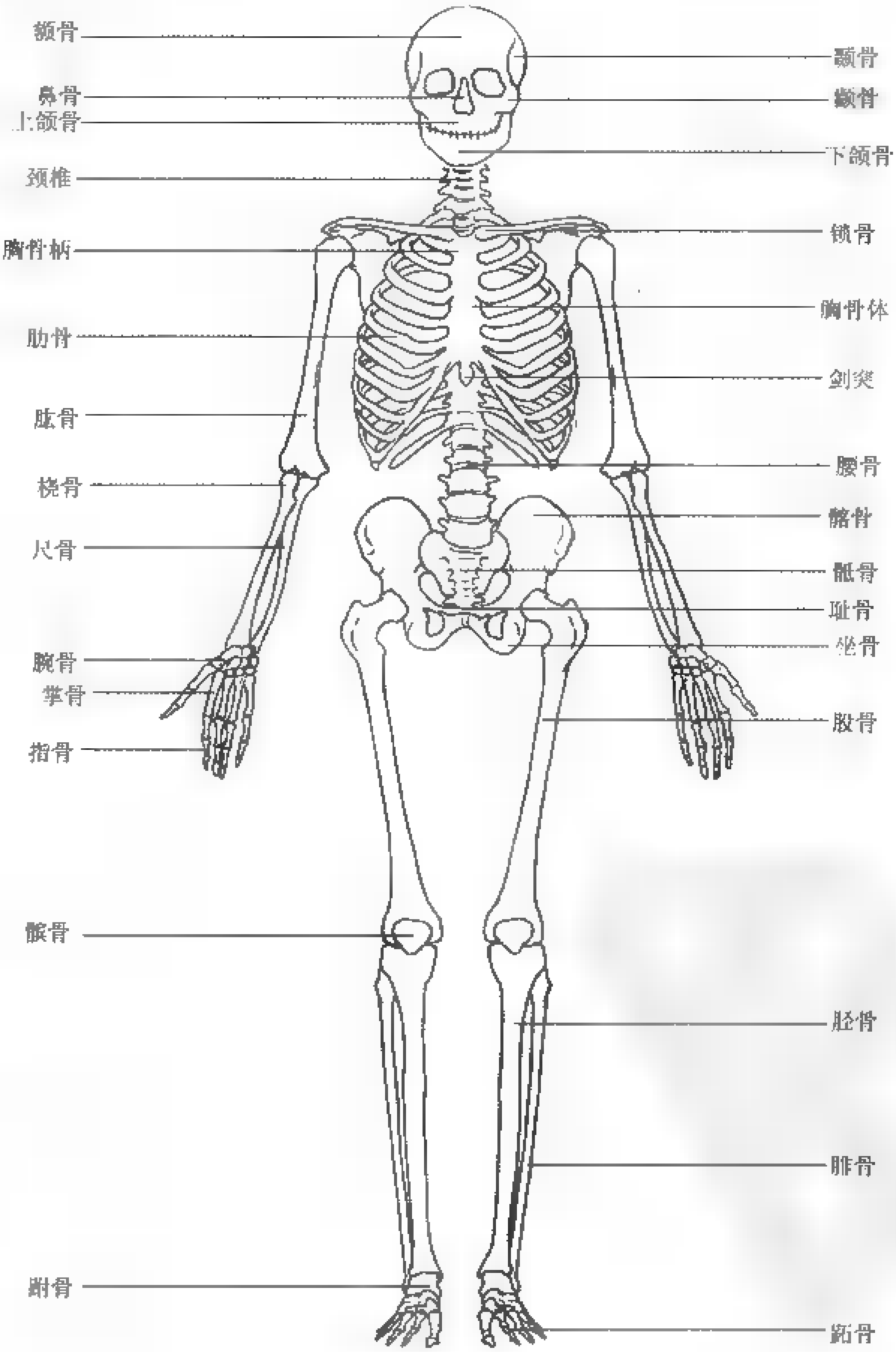


难受、想呕吐的表情，人物的瞳孔不绘制出来，眼睛留白，再在额头处绘制竖线，表现出难受、翻白眼的样子。

1.4 人体骨骼肌肉的认识

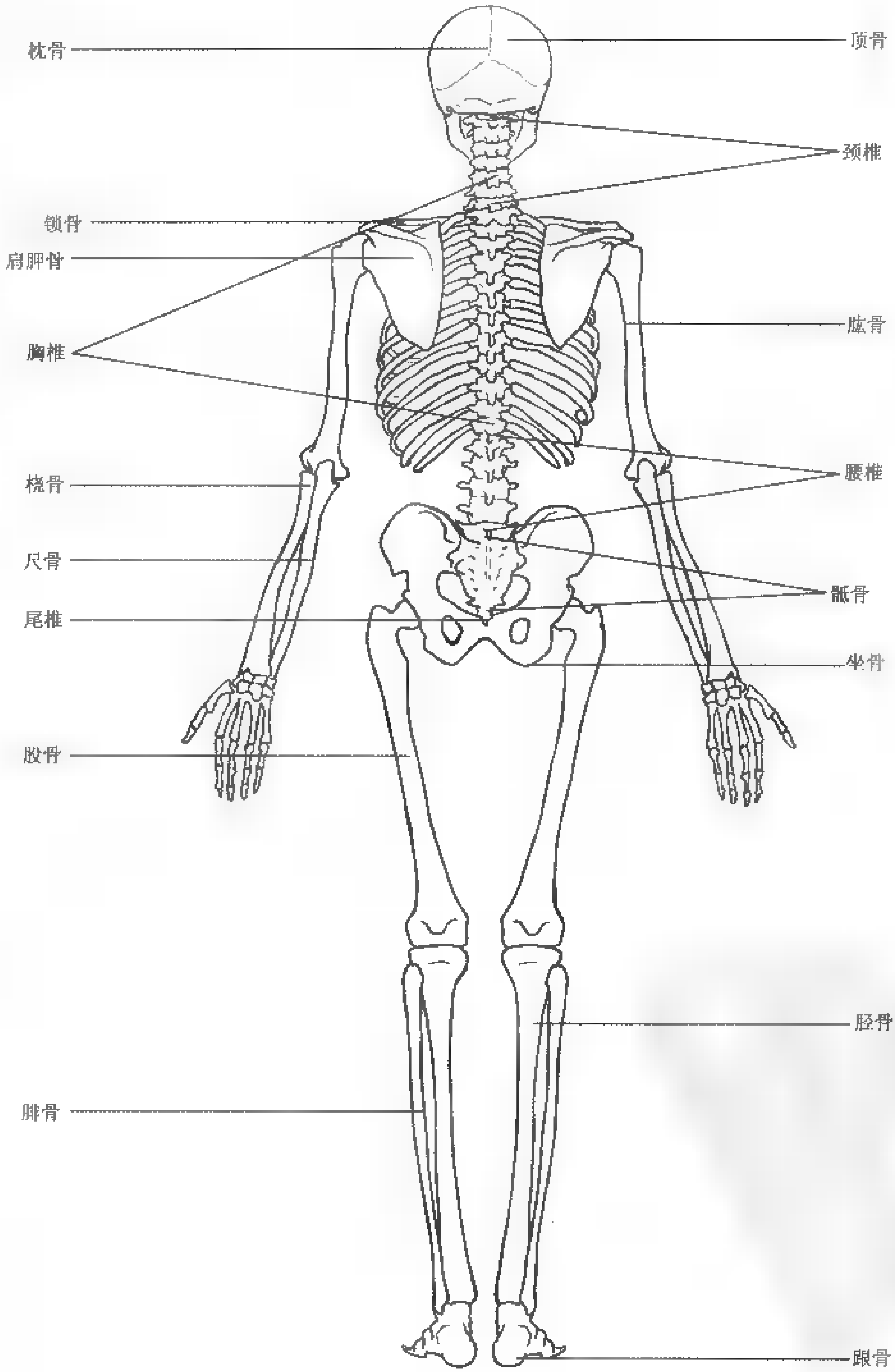
想要绘制出具有灵性的漫画人物，就必须了解人体的骨骼和肌肉，下面我们就来认识人体骨骼和肌肉，以及如何通过骨骼和肌肉来表现动作。

骨骼



嘿嘿！骨头其实不可怕的啊，只有好好学习了才能了解人体哦，嘿嘿！




枕骨
顶骨
颈椎
锁骨
肩胛骨
肱骨
胸椎
桡骨
腰椎
尺骨
骶骨
尾椎
坐骨
股骨
胫骨
腓骨
跟骨

骨骼决定着角色的动作，所以在绘制人物的时候，先要绘制出人体的骨骼，通过骨骼确定重心的位置。









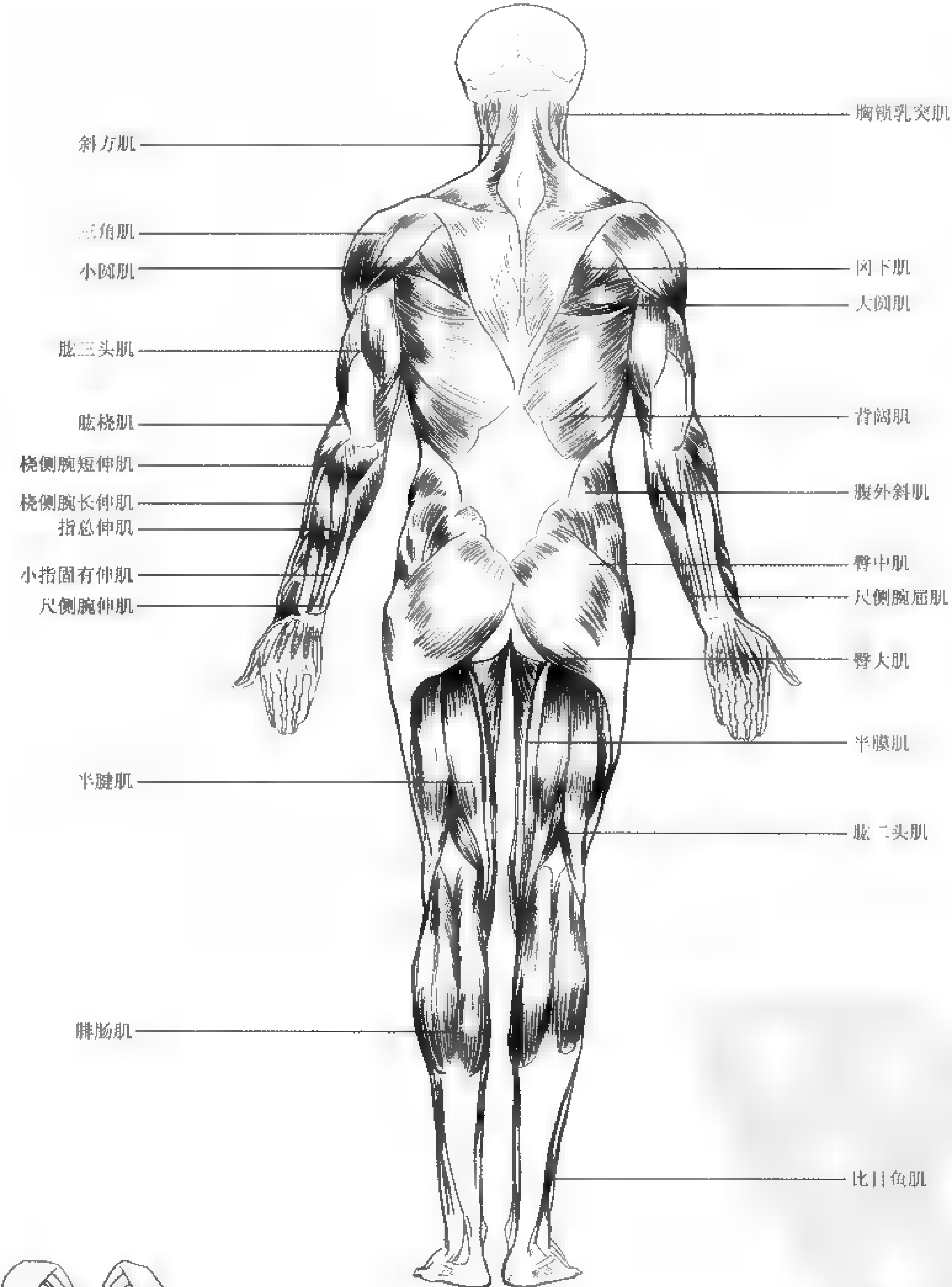
从上图可以看出骨骼在运动和动作表现中的作用。认识骨骼是不是很重要呢！(*^__^*)



肌肉

肌肉是角色轮廓产生的基础，在绘制的时候要明白前方肌肉和后方肌肉相互间的遮挡和覆盖关系。肌肉的形态多种多样，具有代表性的肌肉是四肢上长棱状的肌肉，分肌腹和肌腱，牵动着骨骼使之产生运动，另外还有扁平的阔肌和扁平的[redacted]肌等。







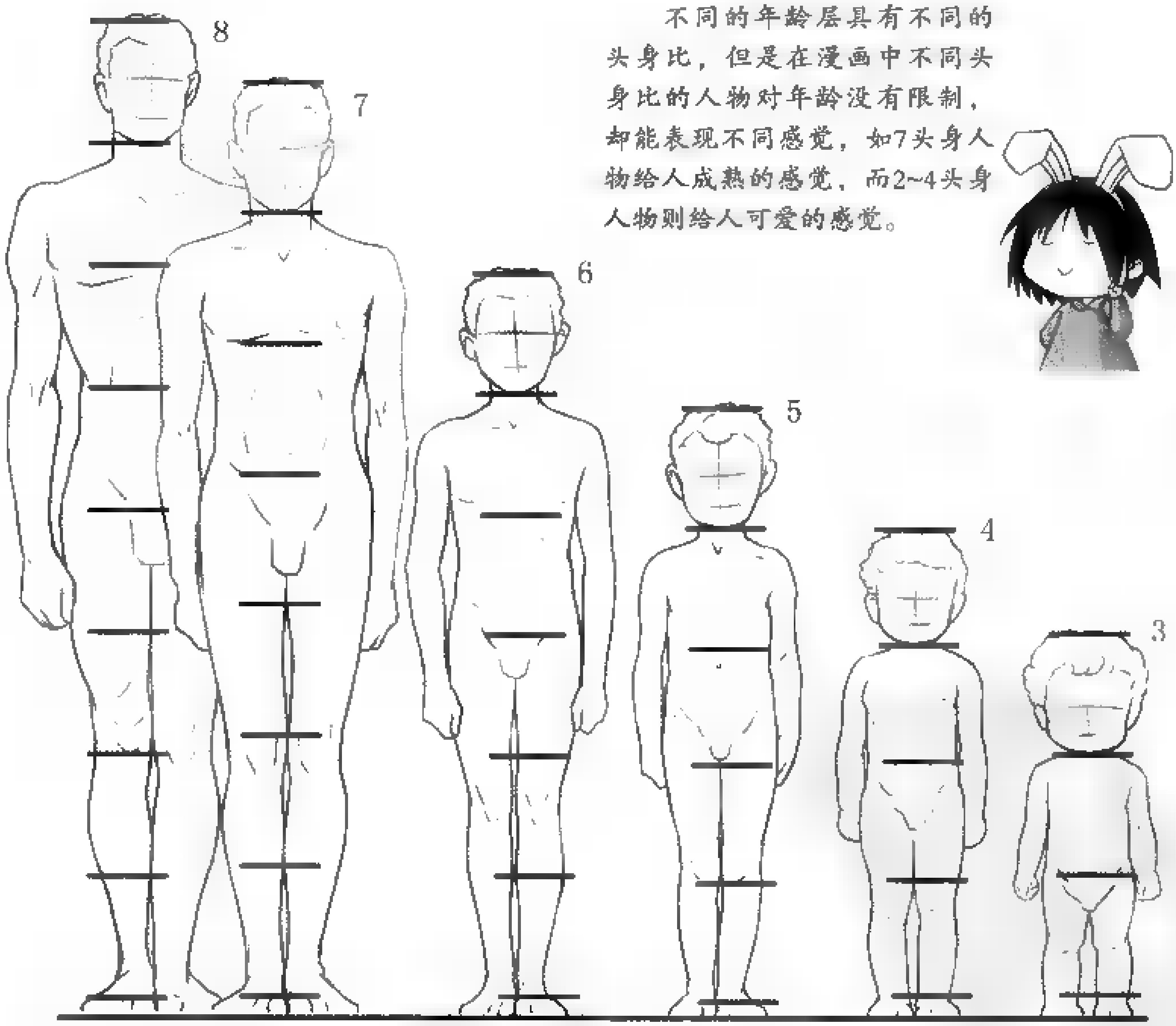
女性角色的肌肉表现，相对于男性而言，不能画得和男性一样的硬朗，而是可以通过脂肪来表现柔软优美的感觉。

1.5 头身比的认识

正常的头身比是随着年龄的变化而变化的，而漫画中不同的头身比不受年龄的限制，如老人可以是7头身比，也可以是2头身比，7头身比为正常的比例，2头身比为Q版人物的头身比，给人可爱的感觉。下面我们来学习人物的头身比。

不同年龄的正常头身比

随着年龄的增长，人的身材比例也会随着发生变化，只有正确地为角色设计好头身比例，才可以完美地表现角色的年龄，让人物更加生动，更加具有真实感。

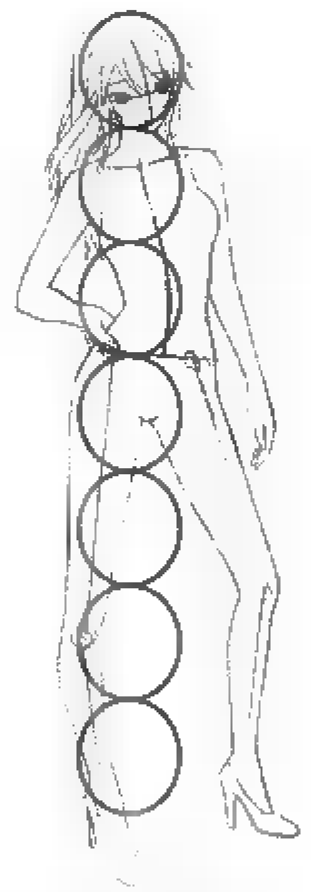


8头身比的男性给人高大威猛的感觉。8头身比的女性则给人高挑、高贵的感觉。	7头身比为成年人正常的头身比，给人亲切感。	6头身比为青少年的头身比，头部显得圆些。	5头身比为少年头身比，脸会更加圆，而且头宽和肩宽相差不大。	4头身比为儿童头身比，给人可爱的感觉。	3头身比为婴儿头身比，头部和肩宽差不多，给人可爱的感觉。

漫画人物的头身比

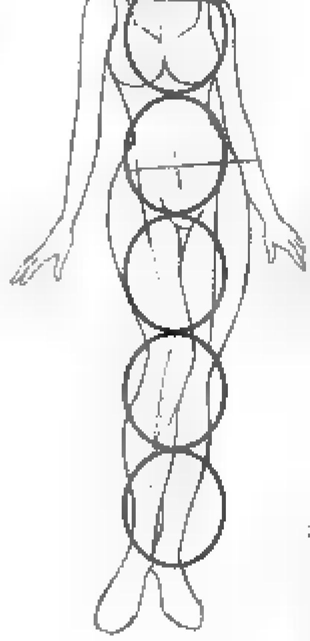
前面已经讲解了正常的人物头身比，光学习是不够的哦，只有实际应用才能深刻体会，下面来讲解不同头身比的漫画人物。





7头身比的人物头部显得小些，肩是两个头宽，身体结构明显，四肢修长，给人成熟、稳重和性感的感觉。

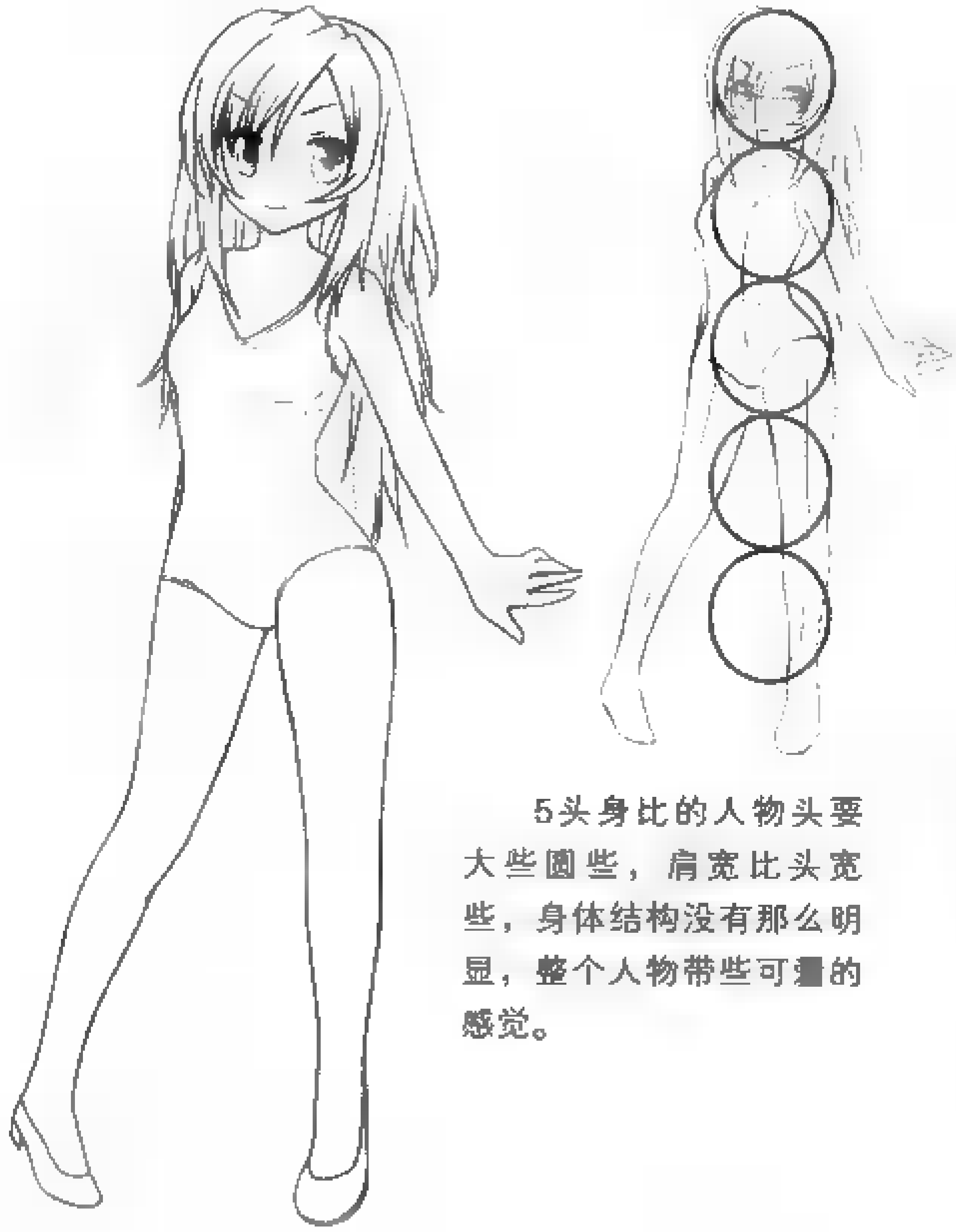




6头身比的人物头部相对7头身比的大而圆些，成熟中带些可爱的感觉，少了些性感。



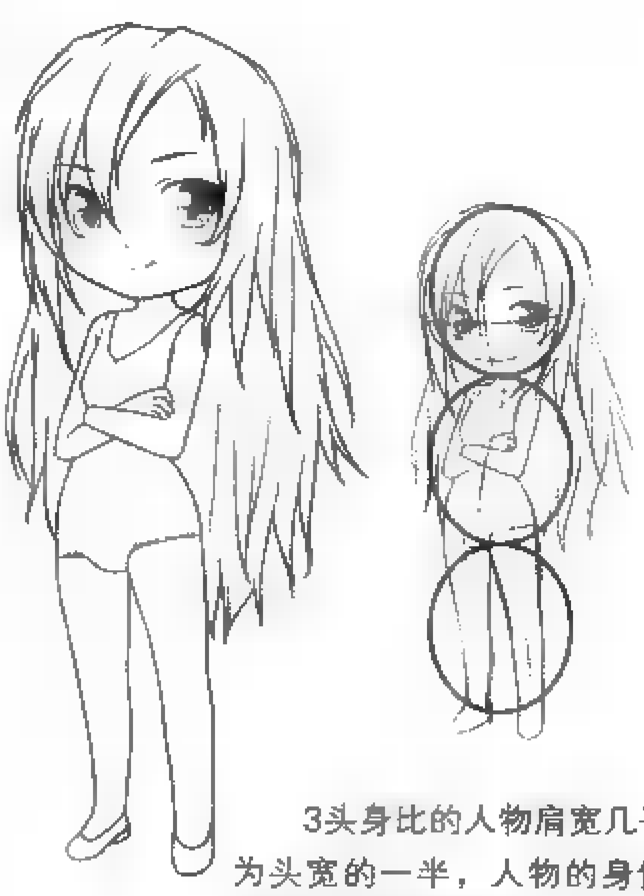
努力吃饭，努力锻炼身体才能长高，做个性感的美人，o(∩_∩)o哈哈！！



5头身比的人物头要大些圆些，肩宽比头宽些，身体结构没有那么明显，整个人物带些可爱的感觉。



2~4头身比为Q版人物的头身比，4头身比的人物头比肩还要宽些，而且头大而圆，眼睛也大而圆，身体结构较简单，给人可爱的感觉。



3头身比的人物肩宽几乎为头宽的一半，人物的身体用简单的线条表现即可。

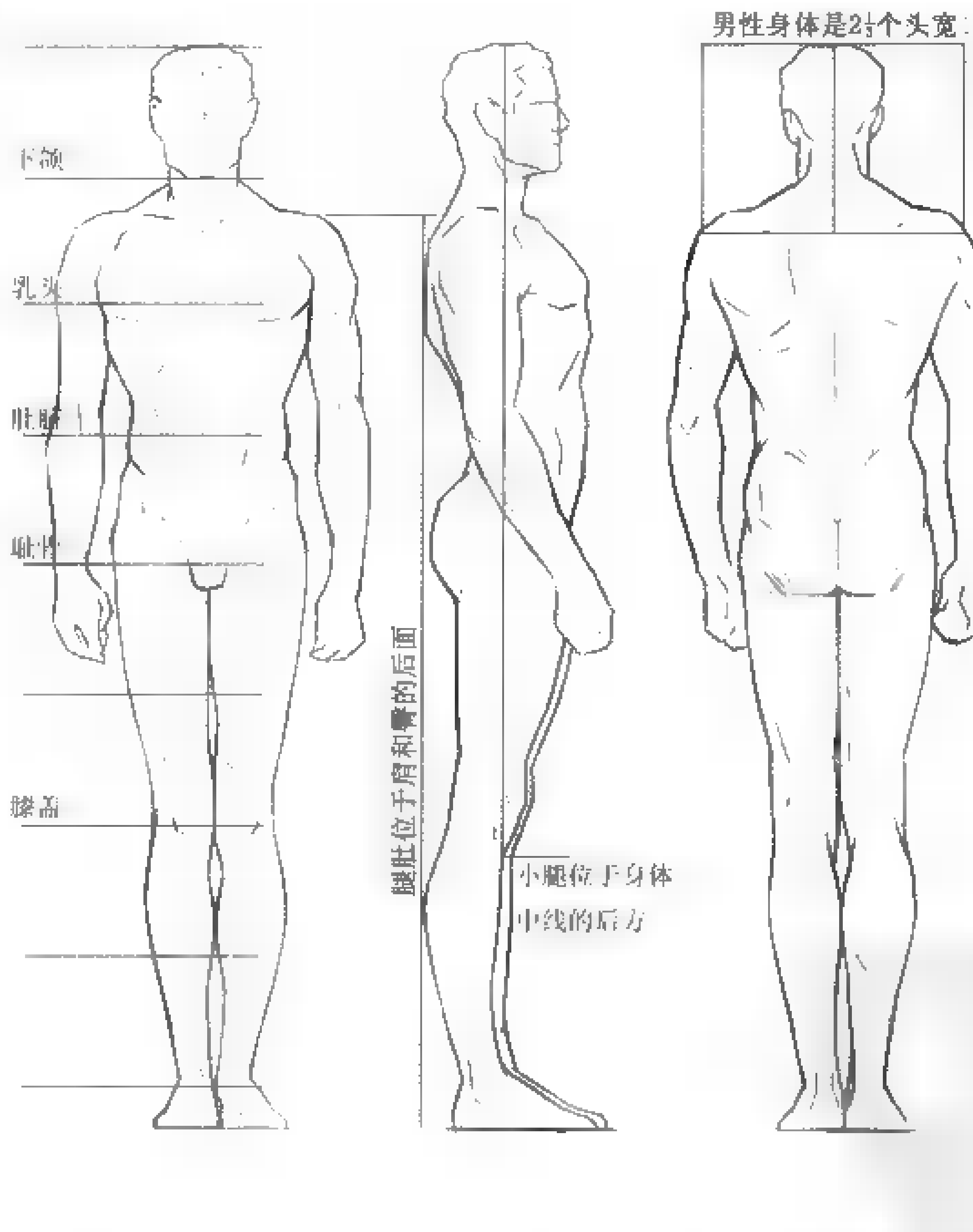


2头身比的人物头部大而圆，身体简单表现即可，2头身比人物是卡哇伊的典型代表，大而圆的头部，圆嘟嘟的身体，怎么能让人不喜爱呢。

1.6 人体结构比例

男性人体结构比例跟女性结构比例是不完全相同的，如男性的肩[redacted]比女性肩宽要大，女性臀宽比男性[redacted]宽要大等，所以认识人体结构比例是很有必要的。

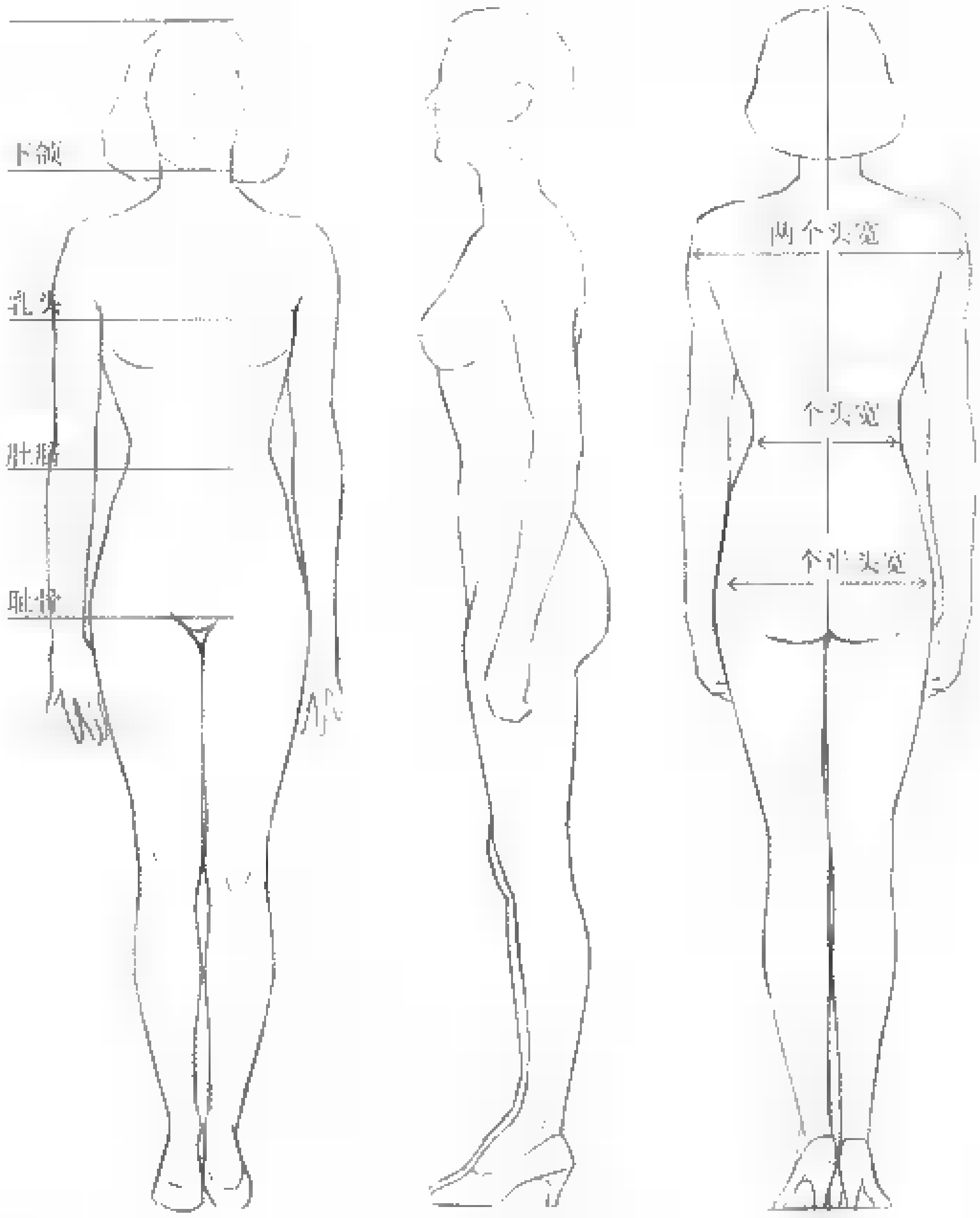
■ 男性人体结构比例



上图从正面、侧面和背面3个方位展现男性人体。肩宽为$2\frac{1}{3}$个头宽。注意乳头、肚脐、耻骨、膝盖等的位置，肩部、臀部和腿肚的宽度。两乳头之间的距离是一个头宽，腰部宽度略小于一个头长，腕垂于大腿根平面稍下，手肘约居脐的水平线上，膝盖到脚跟的长度大约为人体长度的1/4，双肩位于由头顶向下1/6距离的平面上。

男性：男性肩膀较宽，四肢粗壮，肌肉结实饱满。

■ 女性人体结构比例



女性身体较窄，其最宽部分为两个头宽，乳头比男性稍低，腰宽为一个头长，大腿正面比腋部宽，后面稍窄于腋部，女性通常有较短的小腿和稍短的大腿。仔细观察女性，肚脐位于腰线稍下方，男性在腰线上方或与之平齐，乳头与肚脐相距一个头长，肘为脐线偏上。

女性：女性肩膀窄，肩膀坡度较大，脖子较细，四肢比例略小，腰细，胯宽，胸部丰满。



熟悉男性与女性形体之间的变化是很重要的哦！(>ˆωˆ<)

Chapter 02

头部与表情

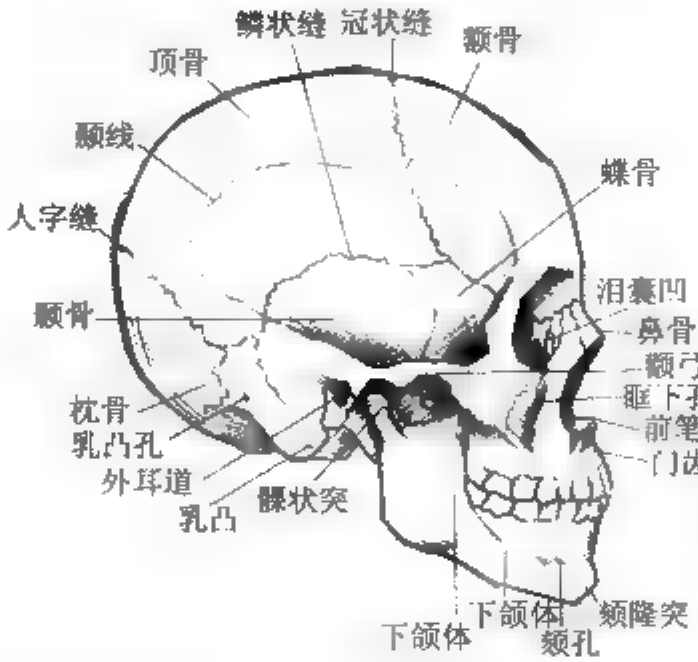
本章主要讲的是头部的结构和头部表情语言，头部结构包括眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵、头发和脸形。

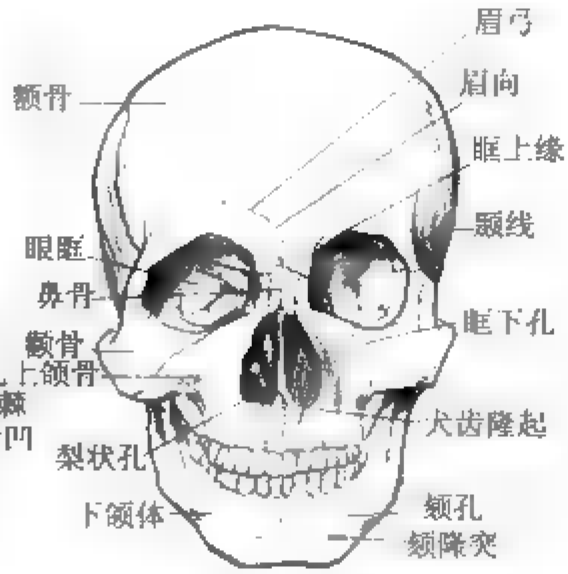


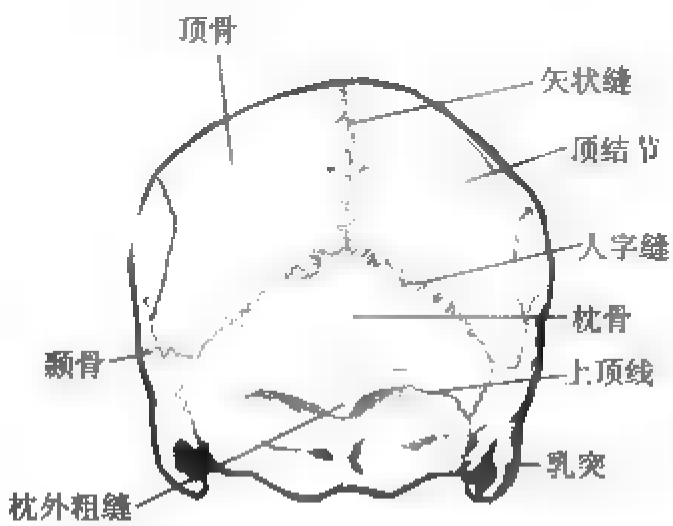
2.1 头部不同角度的表现

人物头部占有很重要的位置，人的喜怒哀乐通过面部表情直接表现出来，但是想要画好头部也不是那么容易的事情，如不同透视视角的不同表现。我们需要了解头骨结构、头部肌肉、头部不同角度的表现等基础知识。

部结构的认识





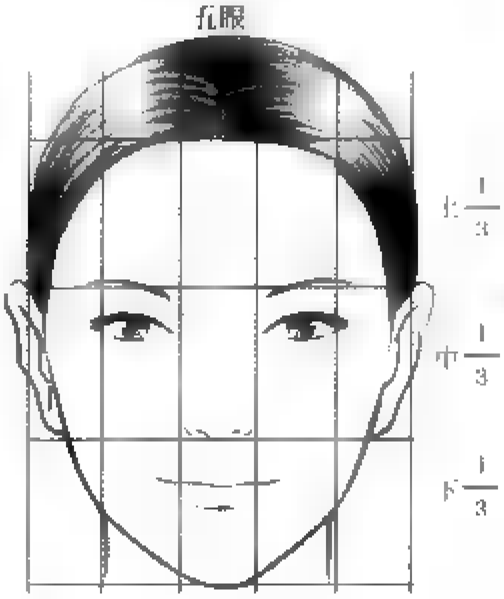


头骨虽然看起来很恐怖，但是头骨是头部造型的基础，是画好头部造型的要素，所以还是需要好好研究的哦！



头骨之上覆盖的是肌肉层，它包括额肌、皱眉肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌、咬肌、口轮匝肌、三角肌、下唇方肌、颊肌。肌肉是表现对象表情十分重要的因素，因为不同部位的运动量不同，肌肉的厚度也有所不同。如果初学者没有对头骨结构和肌肉进行细心的观察和分析，而只是盲目地绘制，是不会有多大进步的。





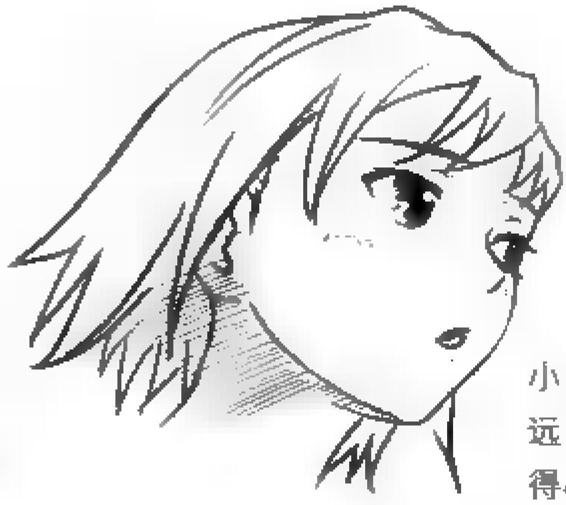
人的五官一般都是左右对称的。正常成年人头部的正面平视比例为：眼睛的位置一般在头顶至下颌的1/2处；而三庭五眼是指：从发际到眉毛为一庭，眉毛到鼻头为一庭，鼻头到下颌为一庭；脸的宽度是5只眼的长度，两鼻翼之间的宽度为一只眼的长度，嘴的宽度为一只半眼的长度。掌握头部五官的基本比例对画好头像是非常重要的。

虽然漫画中的五官会有夸张的变形，如眼睛会画得很大很圆，鼻子嘴巴都会画得很小，但是就算变形也要在基本的位置上进行变形。

同张面孔不同角度的表现



正面
五官左右对称。



45° 角侧面
根据近大远小的透视关系，远处的眼睛要画得小些。



侧面
只能看到一面的五官。



俯视视角
能看到头顶。



仰视视角
看不到头顶，下巴上扬。

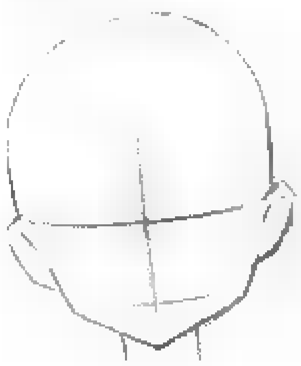
哇！我也想画出这么有动感的头部表情，我一定会努力学习，天天向上的！



角的头部画法

前面简单展示了不同角度的头部，下面具体讲解如何绘制正面、15° 、45° 侧面、75° 侧面的画法。

正面



1 绘制正面时由于没有受到透视变化的影响，所以五官为对称的。首先通过十字线确定正面角度的头部轮廓。



2 然后勾勒出发型和五官，注意五官的位置要准确，虽然眼睛夸张地画大了，但位置依然在头部的中间位置。



3 最后刻画阴影关系。在脸颊处绘制斜线，表现腮红，给人可爱的感觉。

15° 侧面



1 首先通过十字线确定头部轮廓和面部中线。虽然头部只有少许扭动，但还是有少许透视变化的。



2 然后勾勒出发型和五官，注意因为透视关系，远处的眼睛要比近处的眼睛小。



3 最后对头部进行阴影刻画。注意这个角度的鼻子和嘴巴的表现。

45° 侧面



1 首先通过十字线确定头部轮廓和面部中线。因为近大远小的透视关系，远处的脸颊要小，远处的耳朵也是看不到的，而且能看到些后脑勺。



2 勾勒出发型。■为透视关系，远处的眼睛要比近处的眼睛小且扁些。



3 刻画头部的阴影。这个角度常常给人可爱、妩媚的感觉。

75° 侧面



1 这个角度透视变化较大。首先通过十字线确定鼻子和眼睛的位置。



2 勾勒出发型和五官，因为透视变化较大，所以两只眼睛的大小对比也较大。



3 刻画透视关系。注意从这个角度表现鼻子的线条要明显。

侧面

1 侧面只能看到面部的一半，首先通过变形的十字线确定头部轮廓和眼睛的位置。





2 勾勒出头发和五官。注意侧面眼睛和鼻子的表现。



3 刻画头部的阴影关系。这个角度的瞳孔是较扁的，呈椭圆形。

■ 不同角度的仰视的画法



例1

1 通过十字线确定头部中线和眼睛的位置。



2 勾勒出发型。因为处于仰视的角度，所以看不到头顶，且刘海的长度变短，下巴变长。注意眼睛因为透视而产生的变化。



3 刻画阴影关系。注意线条的轻重缓急的变化，通过排线的方式表现阴影。该人物给人的感觉是傲气。



例2

1 绘制出头部轮廓，并通过十字线确定好头部中线和眼睛的位置。



2 勾勒出发型。由于透视关系，有一只眼睛看不到。这里要表现仰头大哭的表情，所以嘴巴张得很大。



3 刻画阴影关系。由于处于仰视的角度，额头几乎看不到，而下巴则表现得很明显。



例3

1 由于是侧面仰视视角，所以要注意下巴的刻画。首先绘制出头部轮廓。



2 勾勒出发型。因为是侧面，所以只能看到一边的眼睛。

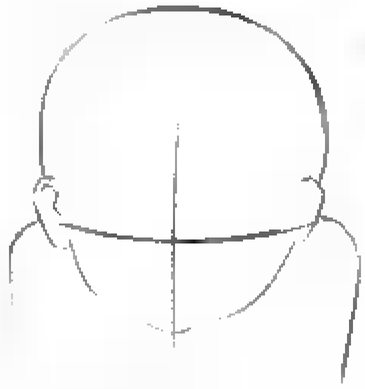


3 刻画阴影关系。注意线条的疏密变化，仰视的角度给人一种有力量的感觉。

■ 不同角度的俯视的画法

例1

1 绘制出头部轮廓，通过十字线确定好头部中线和眼睛的位置。





2 勾勒出发型。因为是俯视视角，所以能看到头顶，要注意头顶头发的表现。



3 刻画阴影关系。因为是俯视视角，所以下巴几乎看不到。这个女孩给人可怜、委屈的感觉。



例2

1 绘制出头部轮廓，注意鼻子的表现。



2 勾勒出发型和五官，注意五官要刻画得准确。



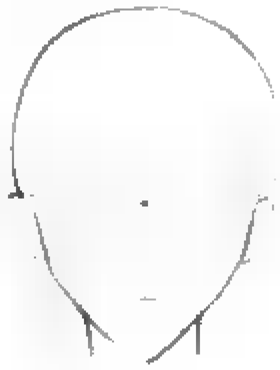
3 刻画阴影关系。因为是俯视视角，所以要注意头顶的表现，下巴由于透视关系几乎看不到。

不同脸形的表现

不同的脸形给人不同的感觉，如肉嘟嘟的脸给人福气、可爱的感觉，而正正方方的脸形给人憨厚的感觉，长瘦的脸形给人尖嘴猴[redacted]的感觉。下面我们来讲解男性和女性的不同脸形的表现。

女性

长脸形



1 绘制出长脸形的轮廓。通常长脸形为成年人的脸形。



2 勾勒头发和五官。



3 刻画阴影关系。长脸形给人成熟且有距离的感觉。

鹅蛋形



1 绘制出鹅蛋脸形的轮廓，注意脸部轮廓要圆润。



2 用简单的线条勾勒出头发和五官。



3 刻画阴影关系。注意线条的表现。鹅蛋脸形给人亲切的感觉。

方形



1 绘制出方形脸的轮廓。

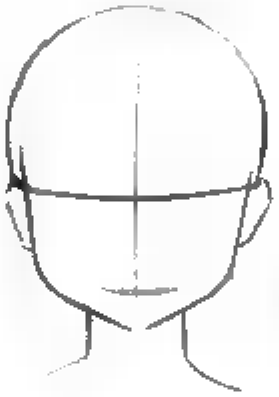


2 用简单的线条勾勒出头发和五官。



3 清理画面并刻画阴影关系。方形脸给人憨厚老实的感觉。

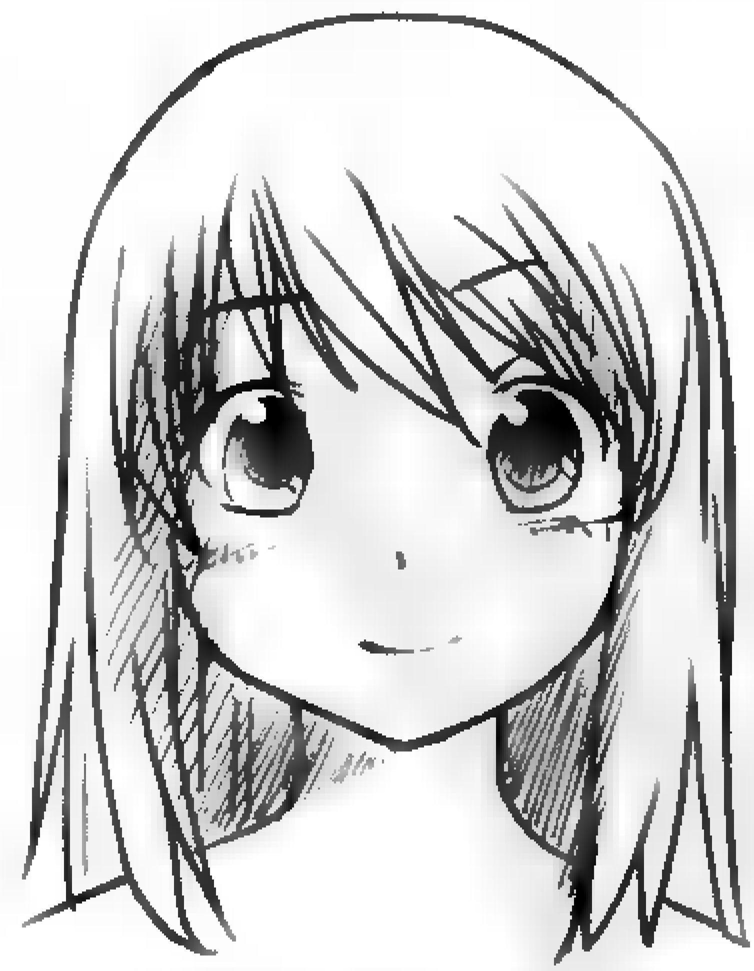
■形



1 绘制出圆形脸的轮廓。



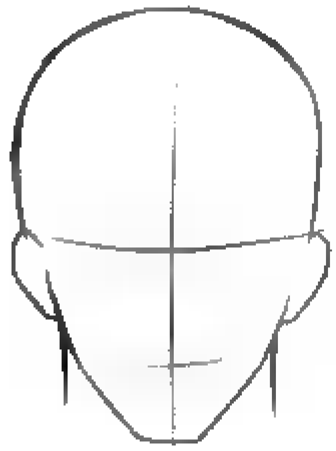
2 用简单的线条勾勒出发型和五官，注意五官要刻画得准确。



3 刻画阴影关系。注意线条的变化，圆形脸给人可爱亲切的感觉。

男性

甲字形



1 绘制出甲字形脸的轮廓，并通过十字线确定眼睛和嘴巴的位置。

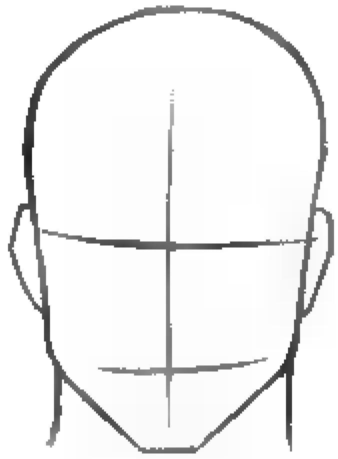


2 通过简单的线条确定发际位置、头发的造型和五官的位置。



3 刻画阴影关系。注意线条粗细的变化。甲字形脸是男性最理想的脸形，给人成熟、稳重、帅气的感觉。

国字形



1 绘制出国字形脸的轮廓。

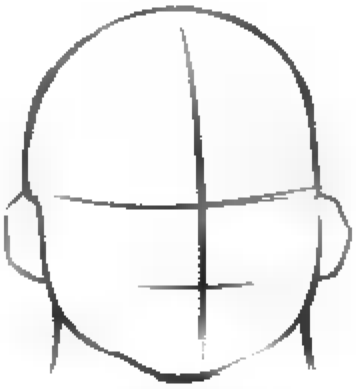


2 勾勒出发型和五官。



3 刻画阴影关系。注意细节的表现。国字形脸给人憨厚、老实、有力的感觉。

圆形



1 圆形脸当然是圆嘟嘟的脑袋了。首先绘制圆圆的脸形。

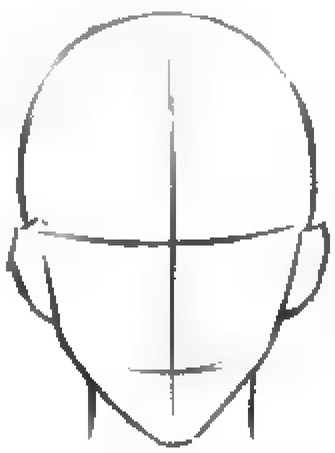


2 通过简单的线条勾勒出人物的发型和五官，因为脸形显胖，所以眼睛要画得小一些。



3 刻画阴影关系。圆形脸给人老实、可爱、富态的感觉。

长形



1 绘制出长形脸的轮廓。



2 绘制出其发型和五官，注意五官的位置要准确。



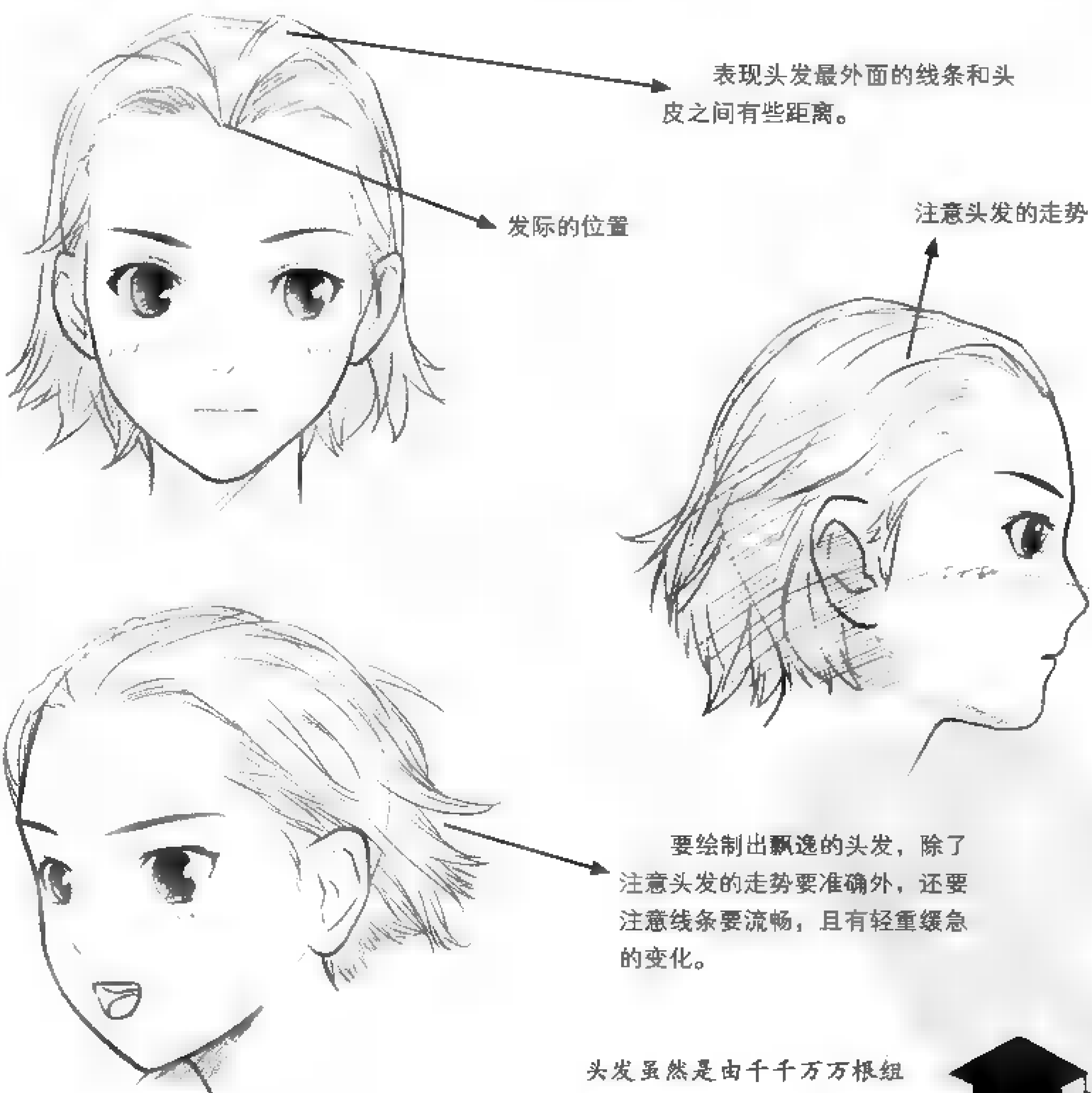
3 刻画阴影关系。通常长形脸的男性会给人柔和、中性的感觉或是尖酸刻薄的感觉。

2.2 头发的表现

头发可以表现出人物的性格，如短发的女孩性格一定是活泼的，长卷发的女孩一定是可爱、性感的。所以漫画中对人物发型的刻画也很重要。要绘制好头发，首先要了解头发的生长规律及表现方法等。

头发的生长规律

头发是平均分布在头皮上的，所以绘制的时候要注意根部到头发线条的走势。



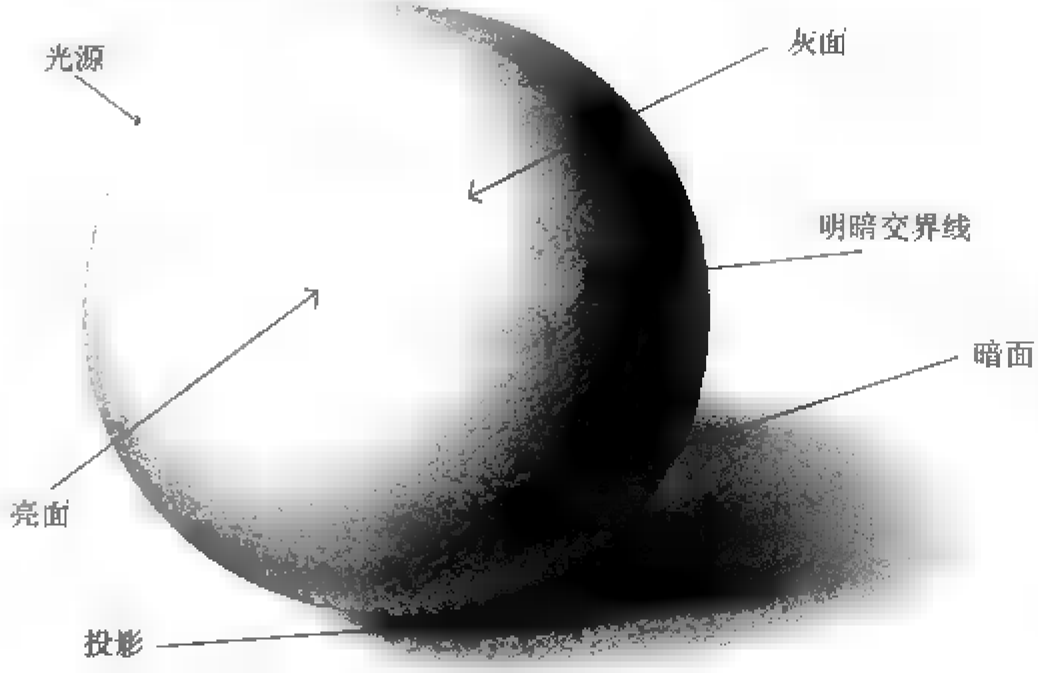
头发虽然是由千千万万根组成的，但是在画的时候只要将主要的表现出来就可以了，不需要密密麻麻麻地都画出来哦！



头发的立体表现

光影在表现头部立体感时起着至关重要的作用。

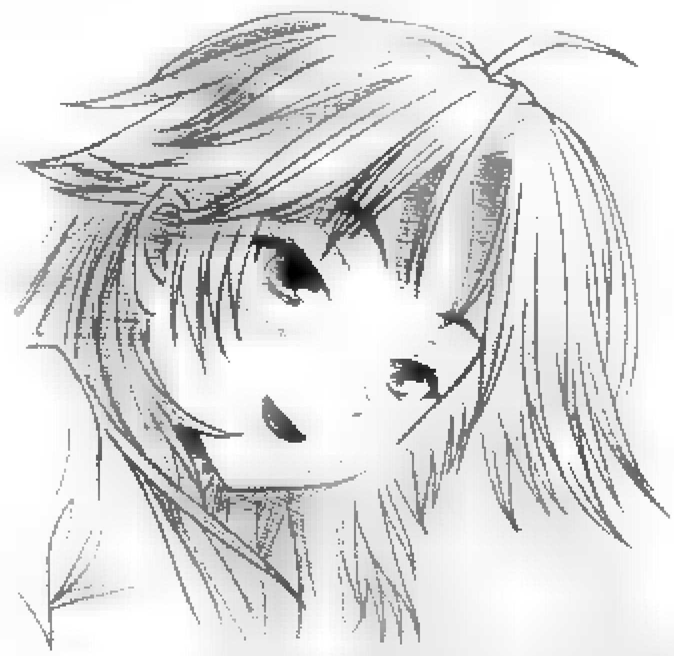
光影的变化是根据形体的转折而产生的。



当光照向一个面的时候，其他的面会产生不同程度的阴影，如上图所示。头部也是圆形的，所以我们在表现头部立体感的时候，可以借助光影的变化来表现。



未添加光影效果时，画面看起来比较单调。



添加光影效果后，整个画面的立体感增强，而且看起来也更加精美。



唉，看我多单薄啊，没有添加光影的表现就是不一样。

哈哈，我就不一样咯，是不是看起来真实多了。



发型的表现

不同的发型给人不同的感觉，而发型是千变万化的。下面我们就来讲解一些最常见的基本发型的画法。

■ 女性





短发，给人干练、活泼的感觉。



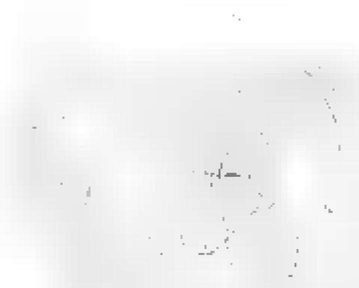


短发，加上些造型，给人时尚、可爱的感觉。



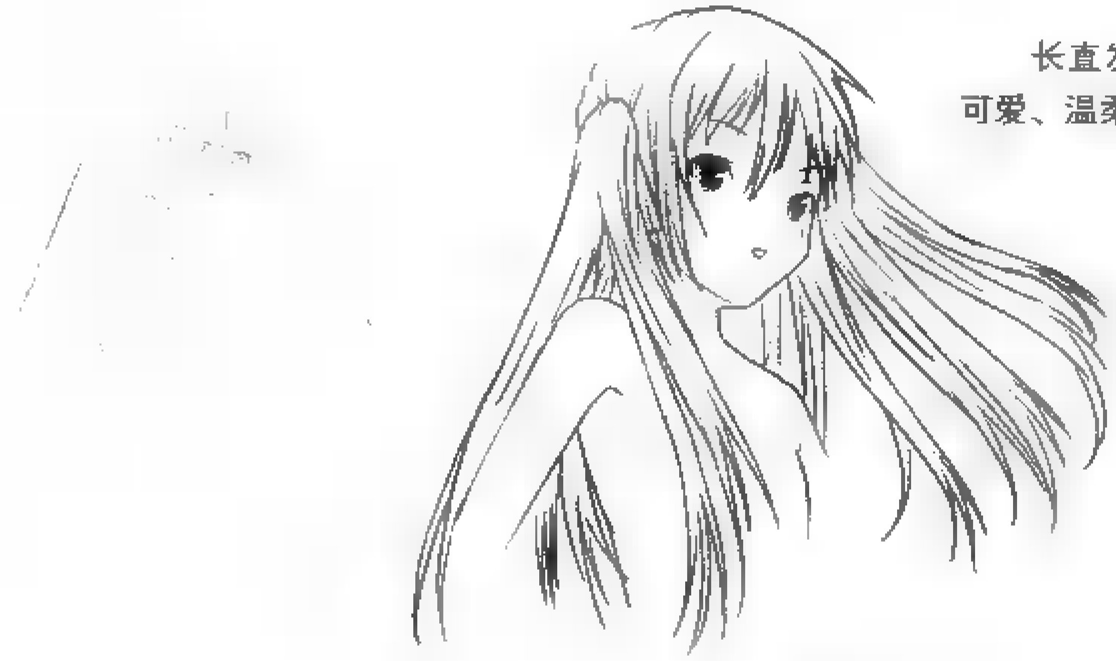
短直发，给人干净、清纯、活泼的感觉。







短卷发，给人可爱、活泼的感觉。



长直发，给人清纯、可爱、温柔的感觉。





双马尾的发型，给人可爱、青春、活泼的感觉。





长卷发，扎成马尾则给人妩媚又可爱的感觉。





大卷的马尾搭配可爱刘海，给人妩媚、可爱的感觉。





长直发，加上两条辫子，给人温柔、可爱的感觉。



中国娃娃式的发型，给人武功高强又活泼可爱的感觉。



短发加上两条长辫子，给人干练、活泼的感觉。





将头发盘在脑后，给人成熟、妖媚的感觉。

■ 男性





这个发型给人清爽干练的感觉。





这个发型给人成熟稳重的感觉。





这个发型给人青春、阳光、活泼的感觉。





这个发型给人干练、阳光的感觉。





这个发型给人阳光、帅气的感觉。





这个发型给人帅气艺术的感觉。



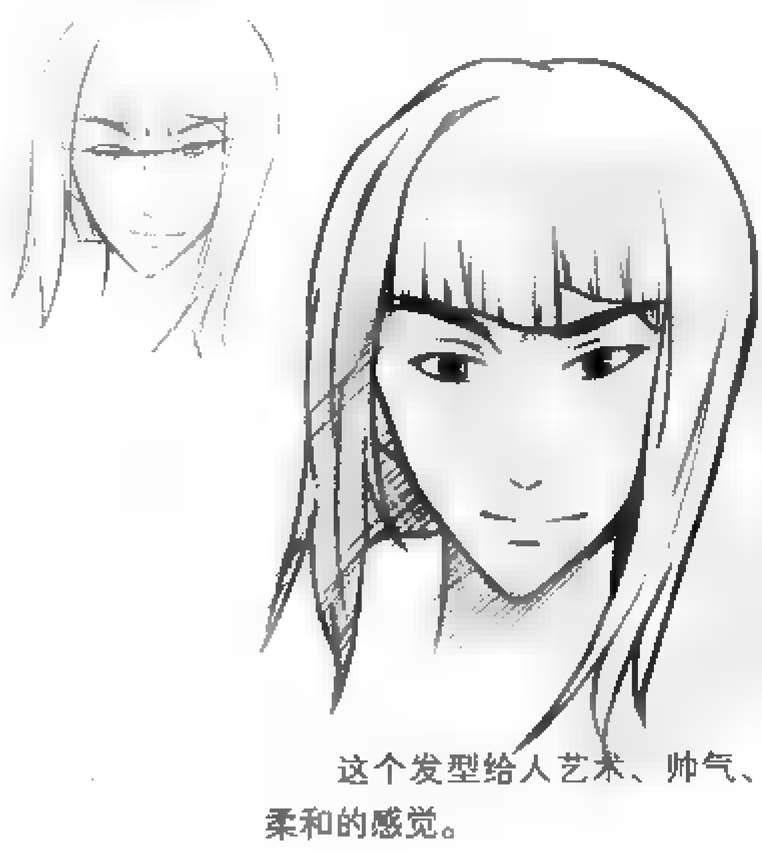
这个发型给人另类、野性的感觉。





这个发型给人帅气、绅士、艺术的感觉。





这个发型给人艺术、帅气、柔和的感觉。

这个发型给人青春、帅气的感觉。

■ 发型颜色的表现



未添加阴影或颜色的头部看起来很单薄，很单调。





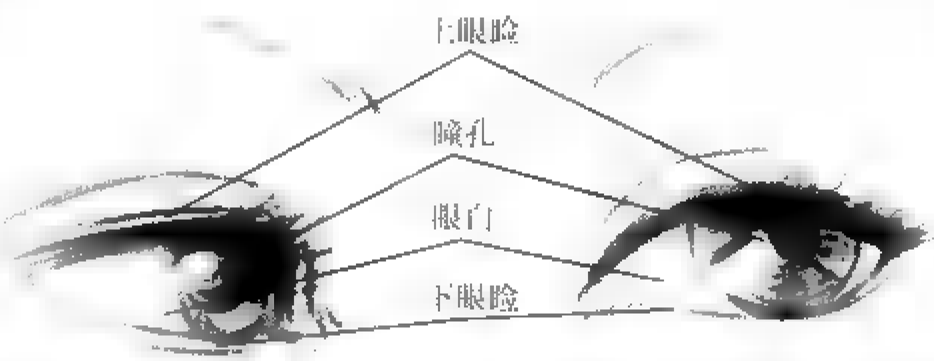
2.3 五官的表现

眼睛是心灵的窗户，在刻画人物的时候起着重要的作用，眼睛也是人物传神的关键部位。下面我们来讲解如何绘制眼睛。

眼睛的画法

眼睛由眼眶、眼球和眼皮等组成，可以理解为包含在眼眶内的一个球体。在刻画眼睛的时候，不要忘记了黑眼球是透明的，不要画成死黑的，越接近亮部越黑，暗部反光越透明。

■ 认识眼睛



眼球由瞳孔、角膜、眼角组成，具有一定厚度的眼睑包裹在其外边，眼白是水晶体。

■ 眼睛的画法



1 绘制眼睛的形状。



2 确定眼珠的大小和朝向。



3 确定高光。



4 画上瞳孔的位置和反光。



5 添加不同明度的颜色来表现眼球。



添加泪水则表示在哭。

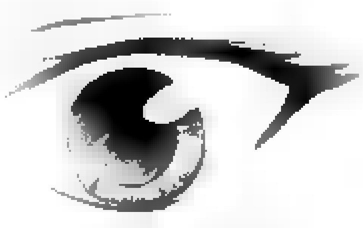
■ 眉毛

不同的眉毛画法可以表现不同的情绪。



温柔的　犀利的　伤心的　妩媚的

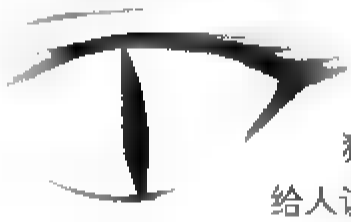
不同眼球所表现的不同效果



有点吃惊的感觉



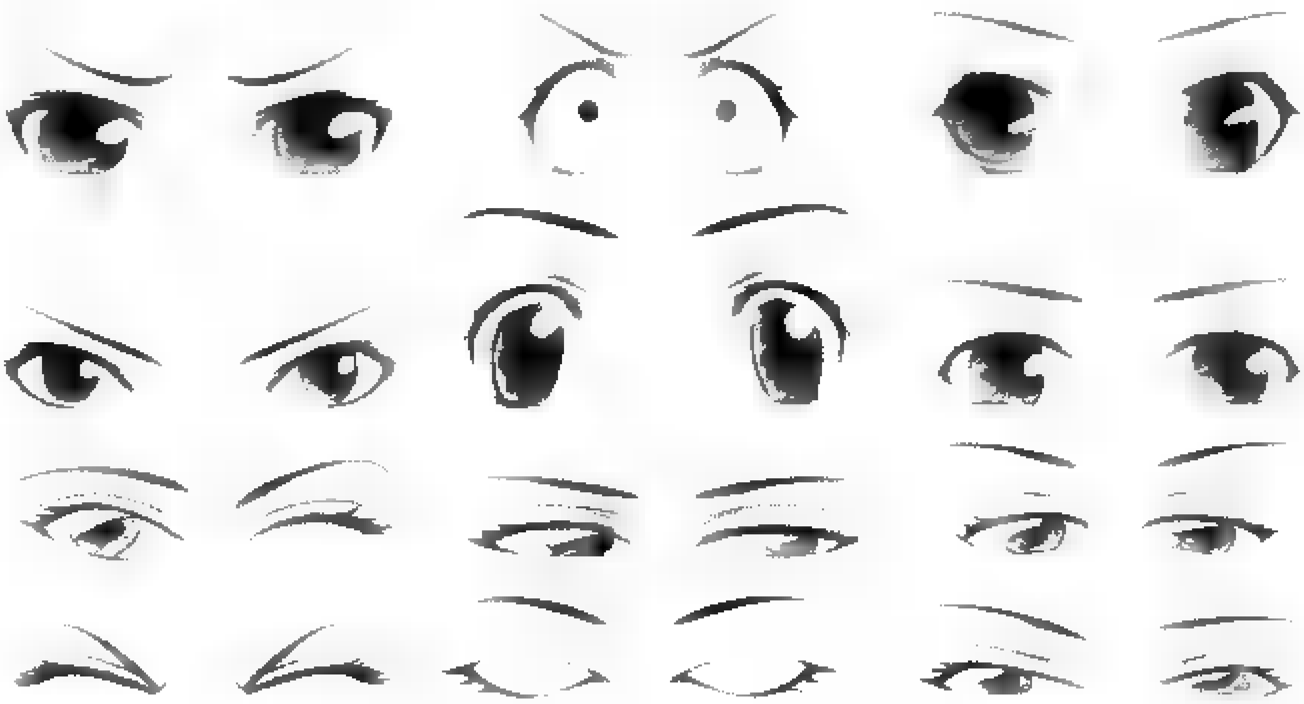
惊吓



猫眼式的瞳孔，给人诡异的感觉



漫画中眼睛的常用画法。



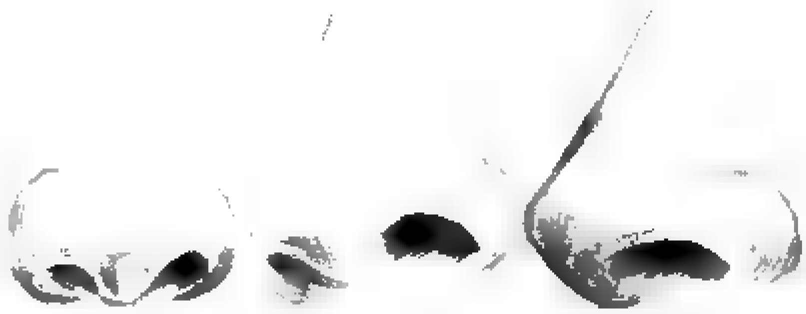




[redacted]子的画法

鼻子突出在脸的中央，由鼻梁、鼻翼、[redacted]孔组成。鼻子呈一个楔形，鼻翼两侧一般为暗面，[redacted]梁部分一般为亮面，关键在于找到正面鼻梁与侧面鼻梁的转折关系。但是漫画中鼻子的刻画没有那么复杂，通常用简单的线条来表现，特别是女性的鼻子。

■ 鼻子的写实画法



■ 鼻子的漫画画法

漫画中的鼻子一般用简单的线条表现即可，男生的鼻子比女生的鼻子要明显些。



因为在漫画中女性的鼻子一般都用简单的线条来表现，就像我的这样小巧，是不是人物看起来也很小巧可爱呢？





美女，为什么你的鼻子那么小，跟展示的[redacted]子不一样呢？

嘴巴的画法

嘴的中间部分是弧形的，颌骨和牙齿的弧度直接影响嘴的形状。嘴唇由口轮匝肌组成，上唇中间有一个凹下去的人中，但是漫画中只用简单的线条表现即可。

■ 嘴巴的写实画法



■ 嘴巴的漫画画法



看，我的嘴巴是不是很小巧可爱呢，如果采用写实的画法，看起来就没有这个效果咯！





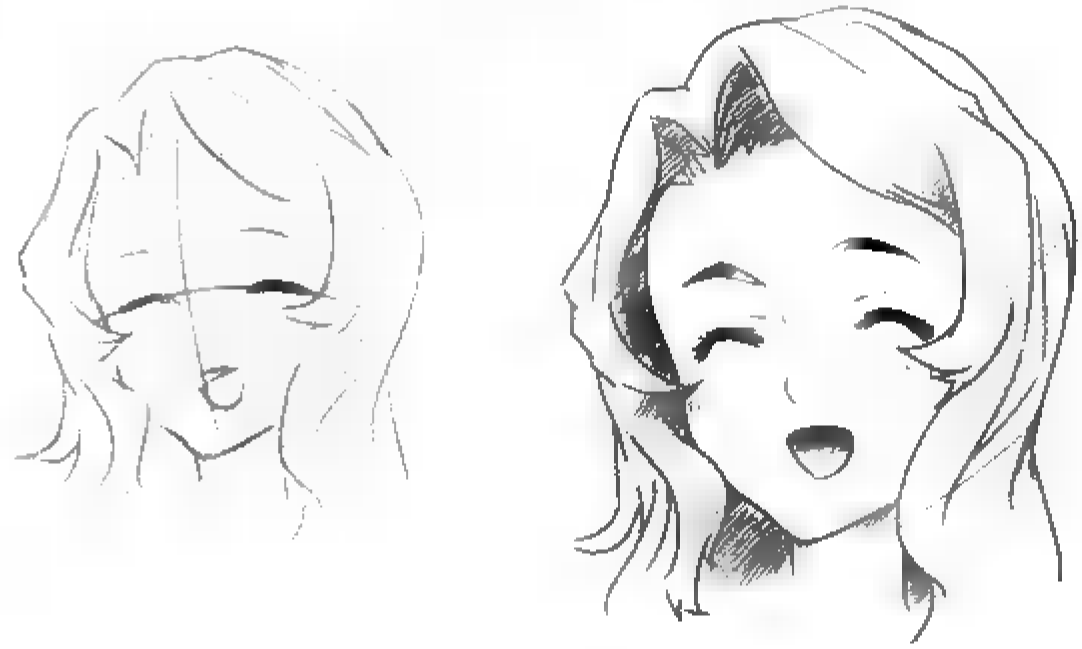
嘿嘿，我的嘴巴是不是也很小巧可爱呢！

2.4 表情的表现

人的喜怒哀乐的情绪都会表现在脸上，不同的表情会由于脸部肌肉的变化而使五官也有所变化，如开心的时候眉毛会上扬、生气的时候眉毛会下压等。下面我们来讲解如何表现各种各样的表情。

开心的笑容

眉毛上扬，眯着眼睛笑，给人很温暖的感觉。



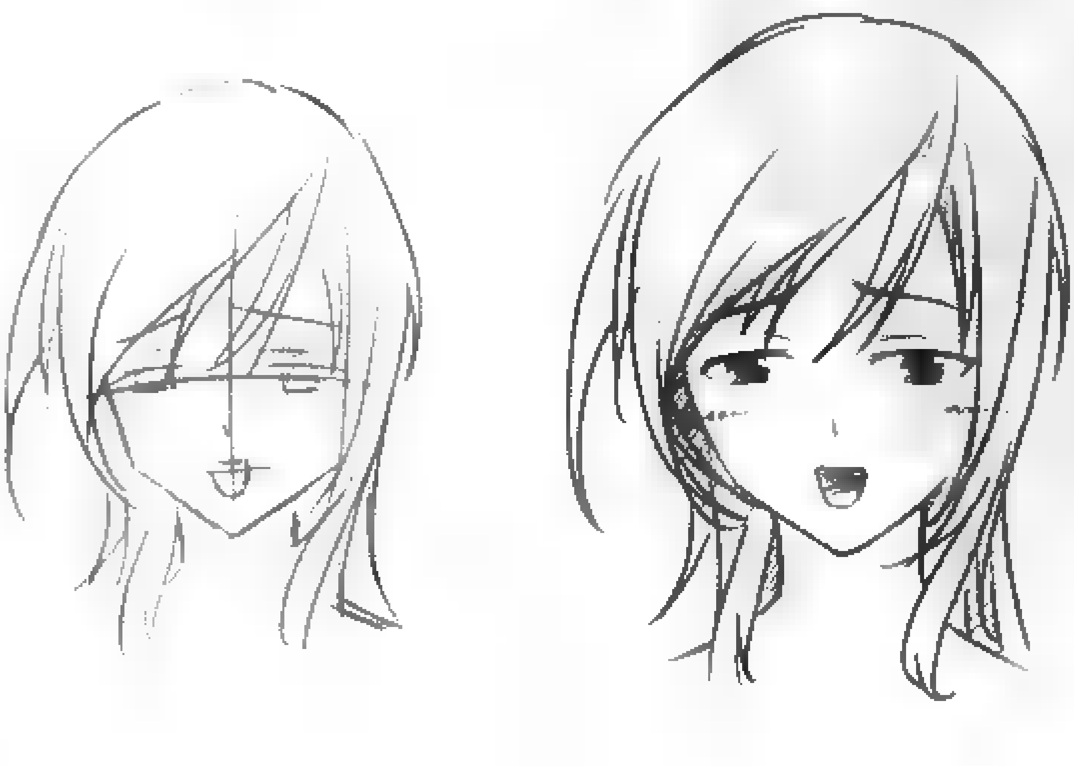
诡异的笑容

眼睛向下弯曲的笑容给人有要做些小坏事的感觉。



尴尬的笑容

虽然是笑着的，但是下压的眉毛给人很尴尬的感觉。



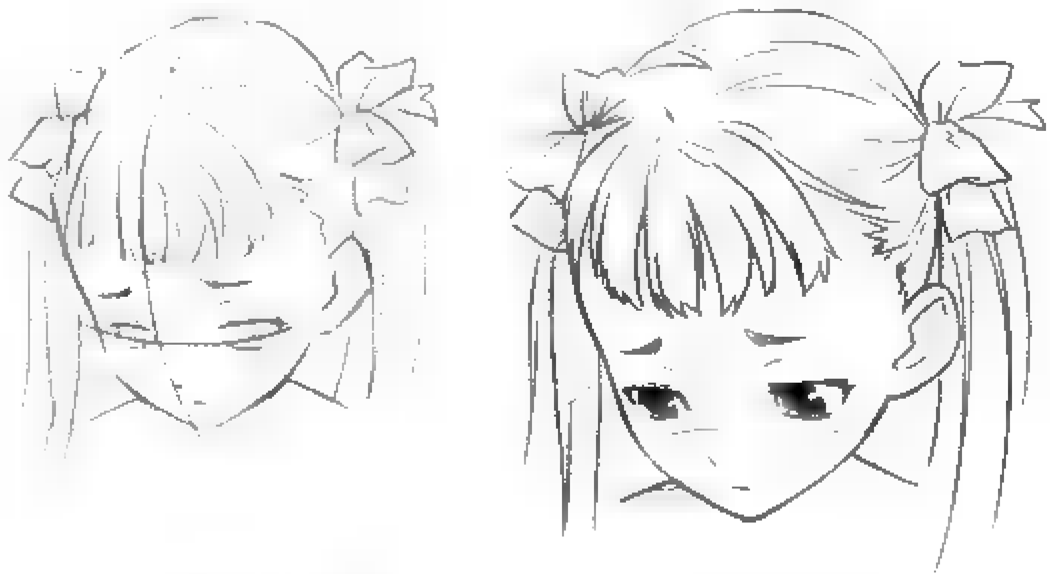
哭笑不得

眉毛下压，一边的嘴角上扬，假装微笑，咬着牙忍[redacted]。



忧伤

低着头，眉毛下压，嘴[redacted]下压，给人伤心、可怜的感觉。



忧郁

低着头，目光呆滞，嘴角下压，心有所思。

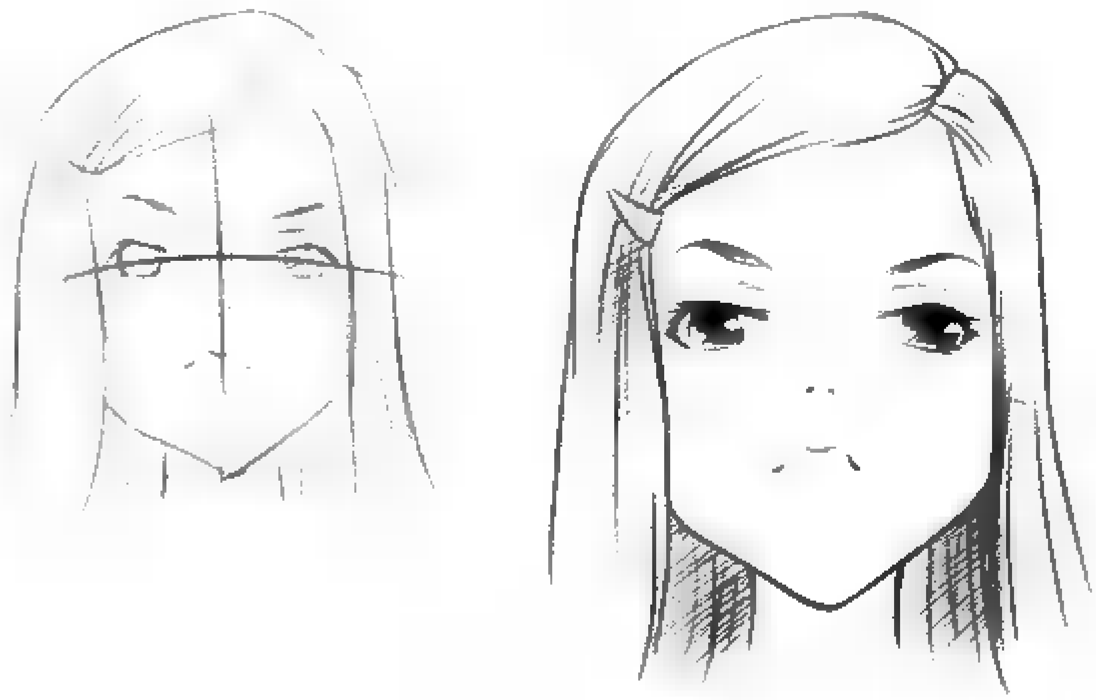


抬头仰望，目光呆滞，给人一种伤心的感觉。



傲慢

抬头，面无表情，眼神锐利，给人傲慢的感觉。



嚎啕大哭

抬着头，眼睛闭着并且向下弯，眼泪狂奔，给人很伤心的感觉。



发现不好的事情

眉毛下压，忧伤的眼神，惊讶地张开嘴巴，表示发现了不好的事情。



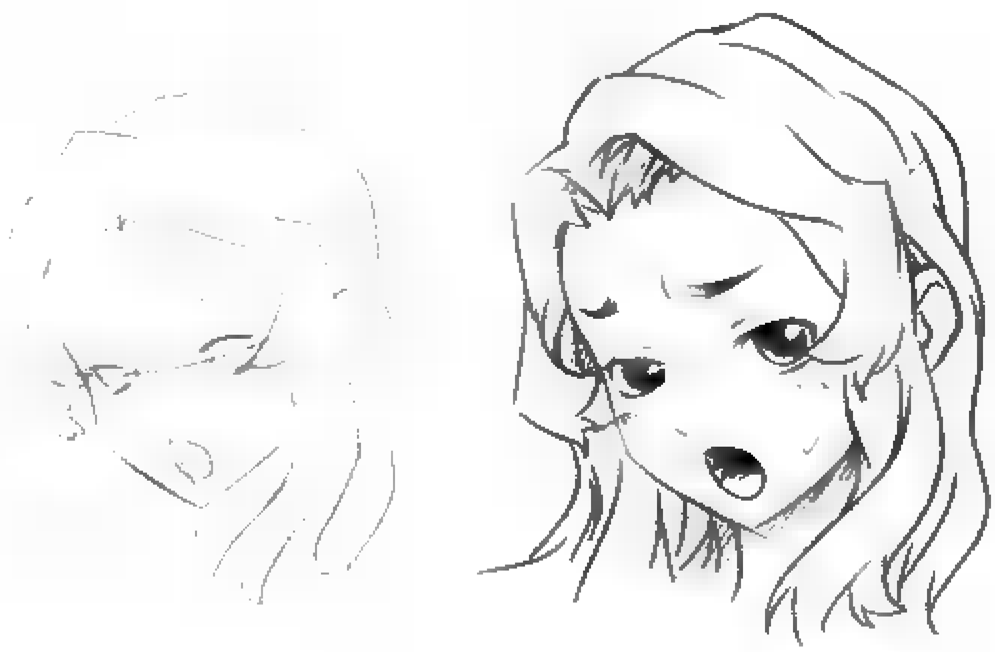
强忍

眉毛下压，咬紧牙关，所有的伤心的事情都强忍着。



不情愿

眉毛紧缩，眼神犀利，嘴巴大声地说：“不要”。



哼

眼睛闭上，眉毛下压，嘴巴歪向一边，发出“哼哼”声，表现出不在乎的感觉。





哇，学到了好多的表情哦，我现在的眼睛眯眯的，张大嘴巴大声呼喊，表现我现在很开心哦。

2.5 头部的语言

漫画中人物是主体，是整个故事的中心，是将故事展示给读者的主要元素，而人物的情绪可以带动读者的情绪。这里将讲解如何通过人物头部和手搭配来表现人物的情绪。

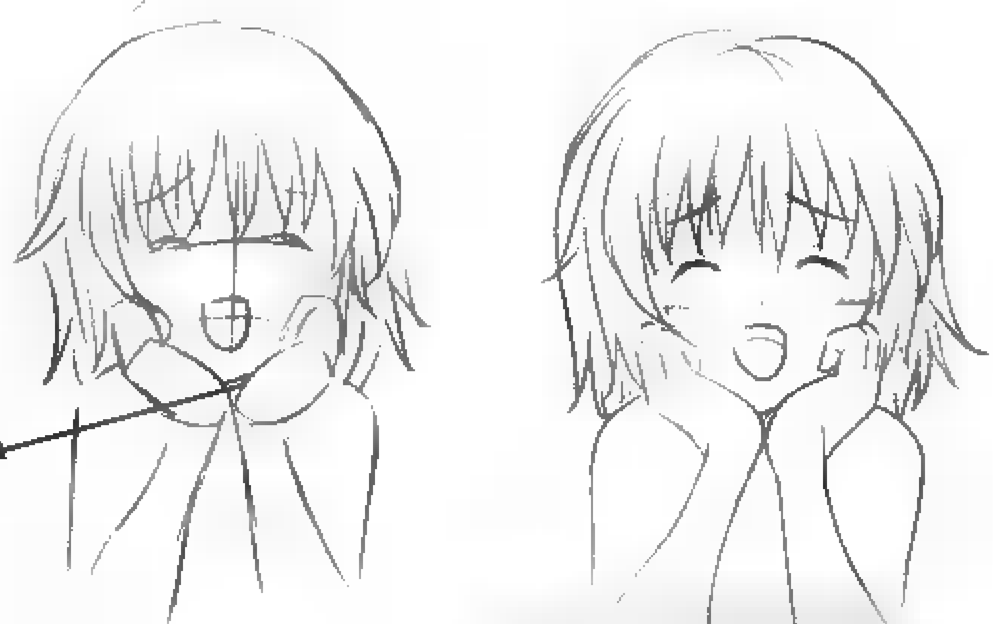
开心地拍手叫好



注意手的表现。

双手托腮，尴尬地笑

绘制的时候要注意手托下巴时手的位置，不能太上，也不能太下。



小猫式撒娇

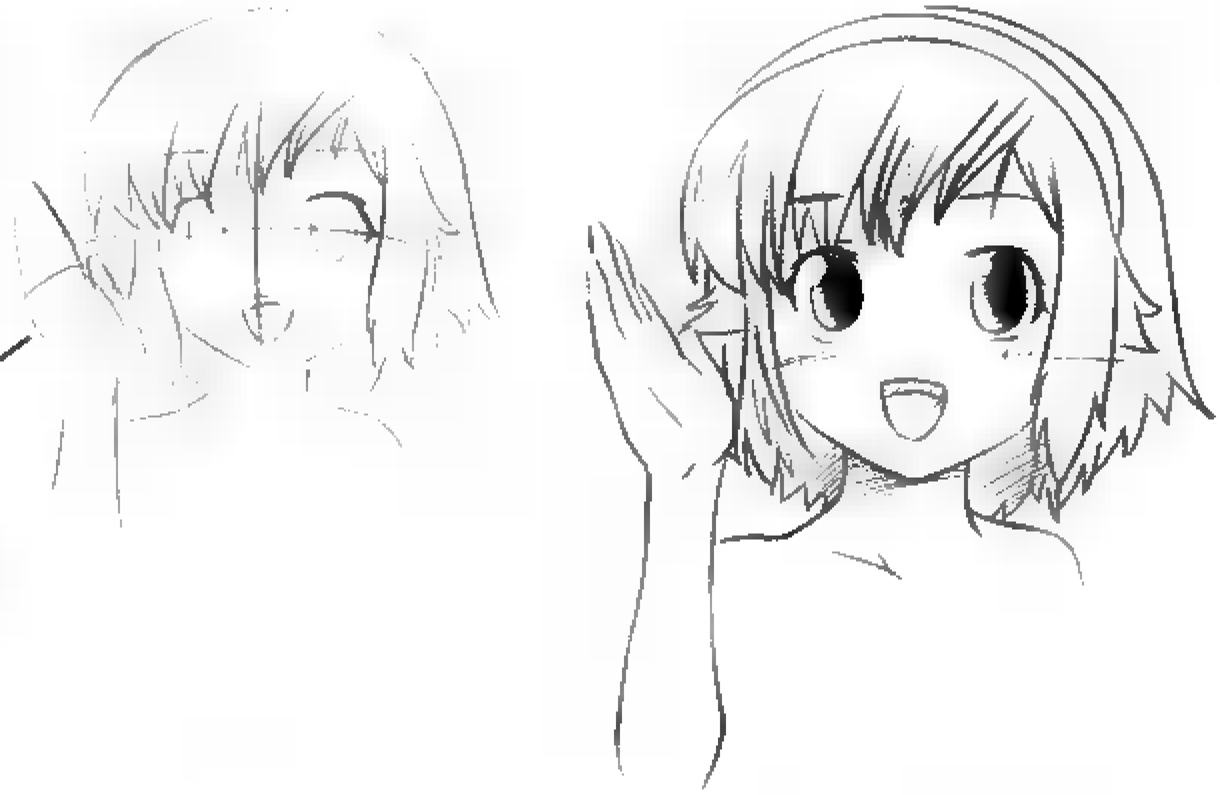
头和抬起的手是呈反方向的。



注意锁骨的表现！

打招呼

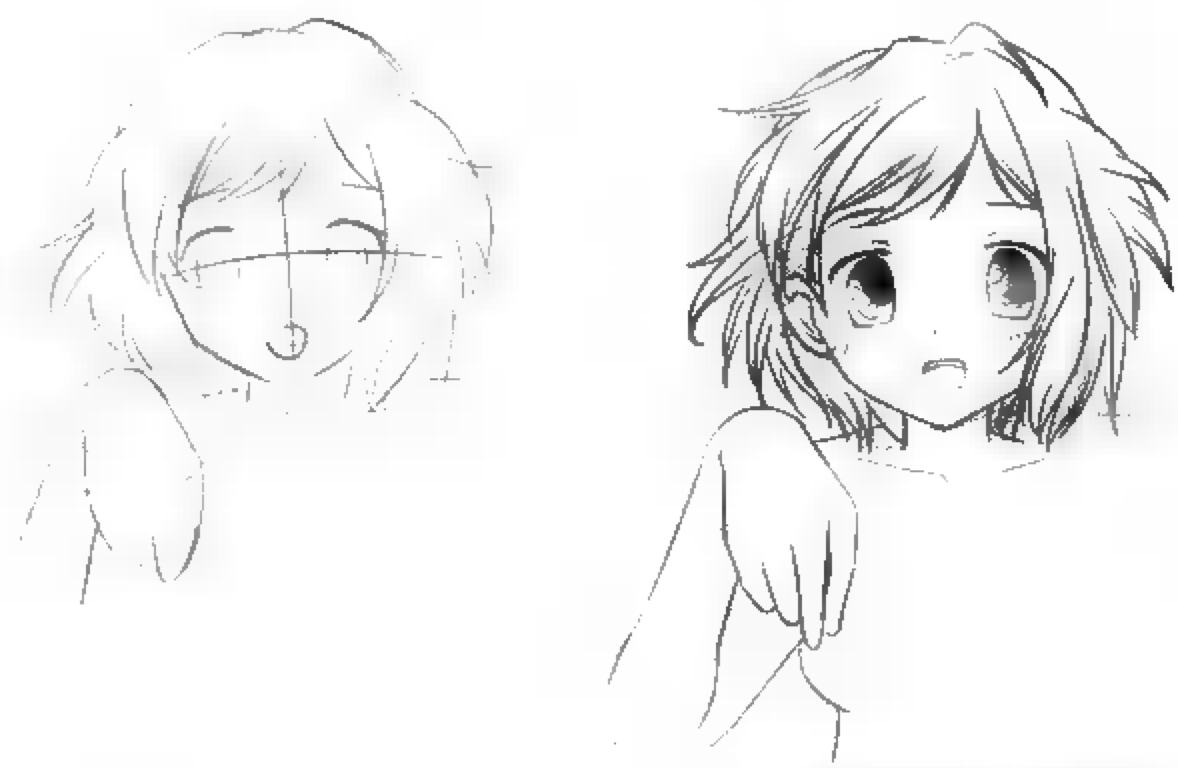
抬起右手向别人打招呼是常见的打招呼的方式。



注意手是自然打开的，如果是握拳的话，就是向别人示威啦!

召唤

手反复地向下回勾，表示在召唤别人到自己面前来。



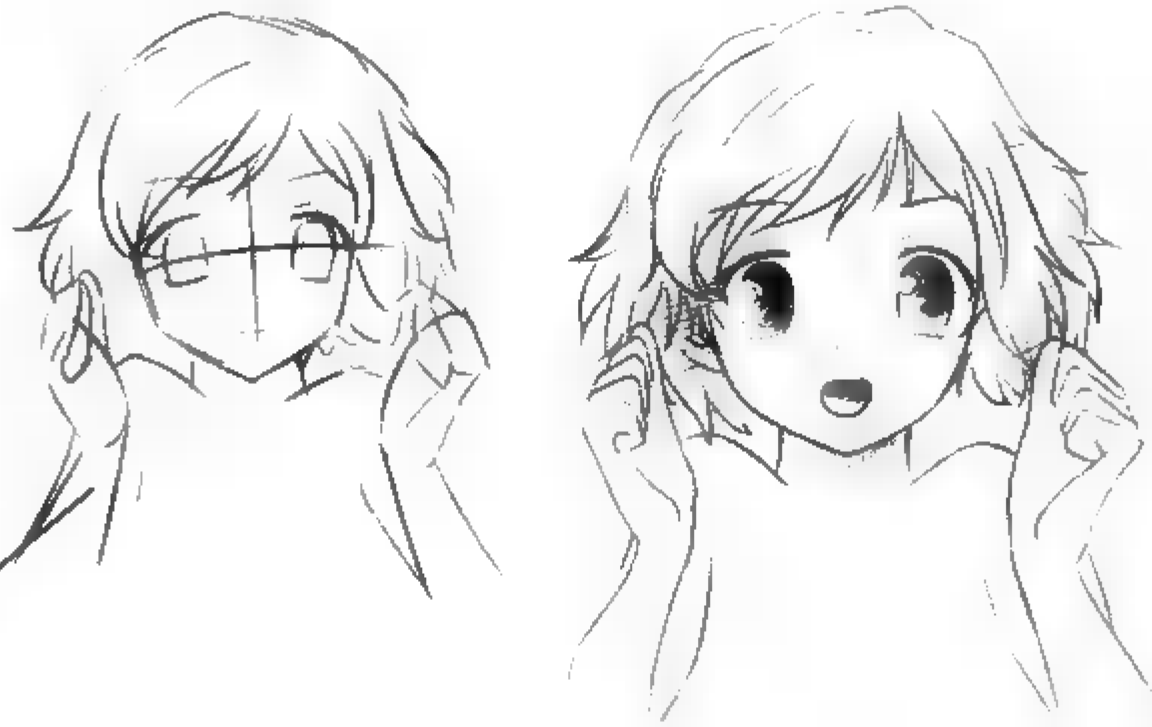
成功

双手握拳并往自己的方向收回，是成功后的一种表达方式。如果是双手握拳冲天，则是成功后更加欢喜的表现方式。



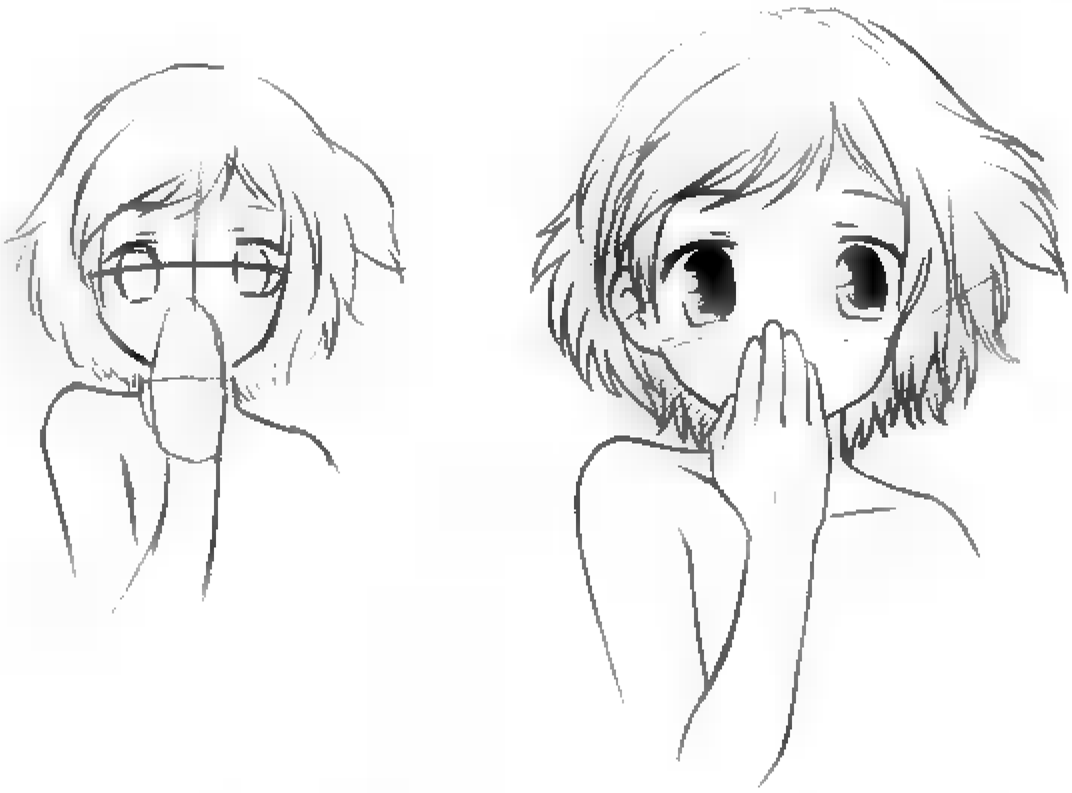
吃惊

双手握拳，手心相对，耸肩膀，搭配惊讶的表情。



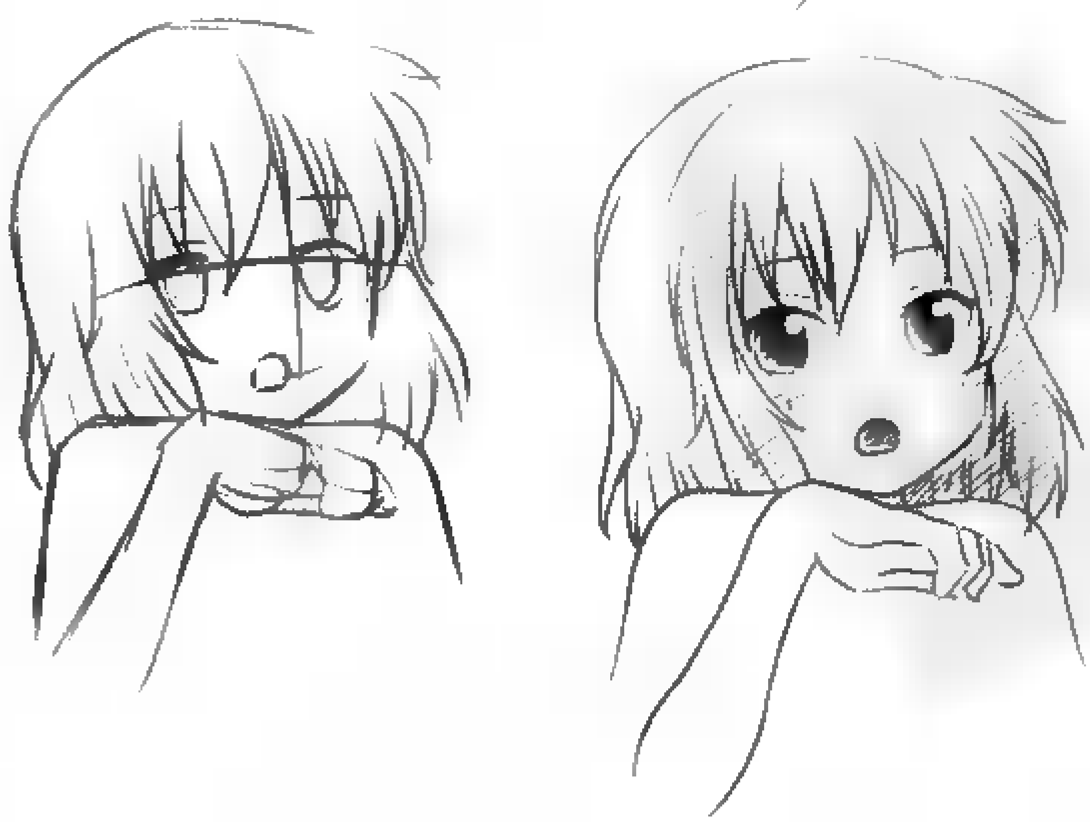
注意手的表现。

用手捂住嘴巴，眼睛睁大，这是遇到一些让人吃惊的事情时做出的动作。



嫌弃

用手作为隔断挡住某种东西，是嫌弃某物时做出的动作。



突然有了一个点子，在向朋友诉说的时候常常做这种动作。





注意手的表现，手指弯曲时关节处的表现。

指点

伸出食指表示在给别人指点东西。





哭泣

用手擦泪水是哭的时候一定会做的动作。

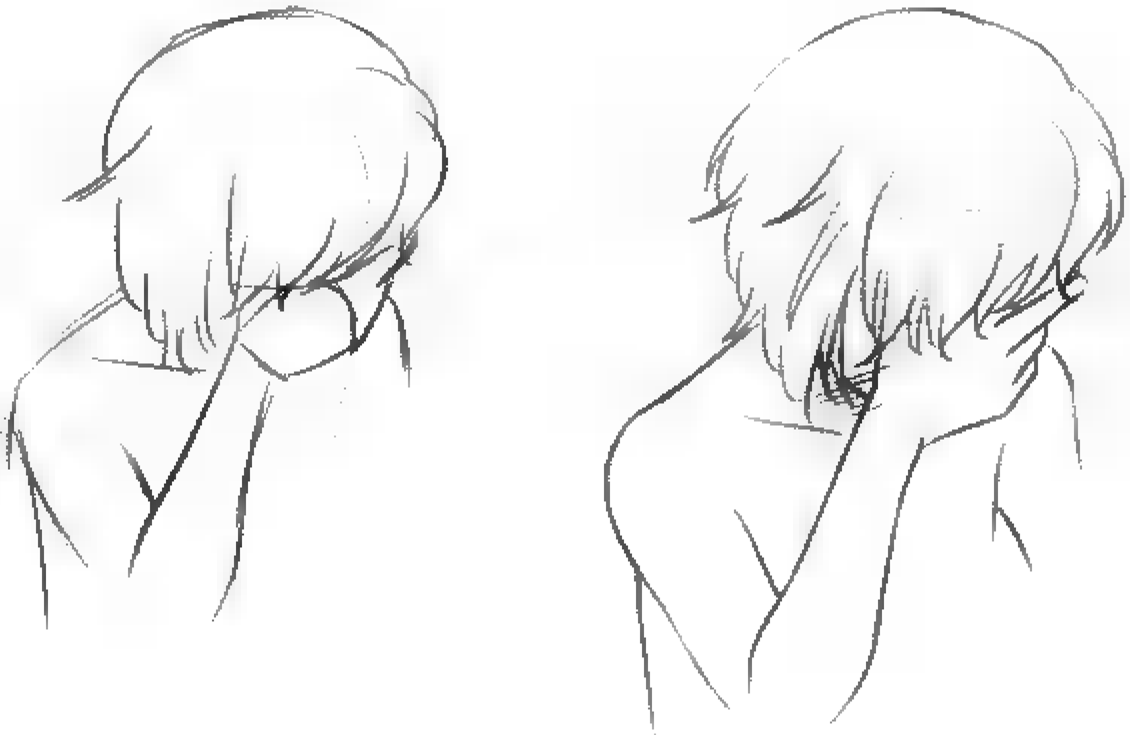
注意手的表现。





伤心

低头，用手捂住脸，表达出在伤心地哭泣中。



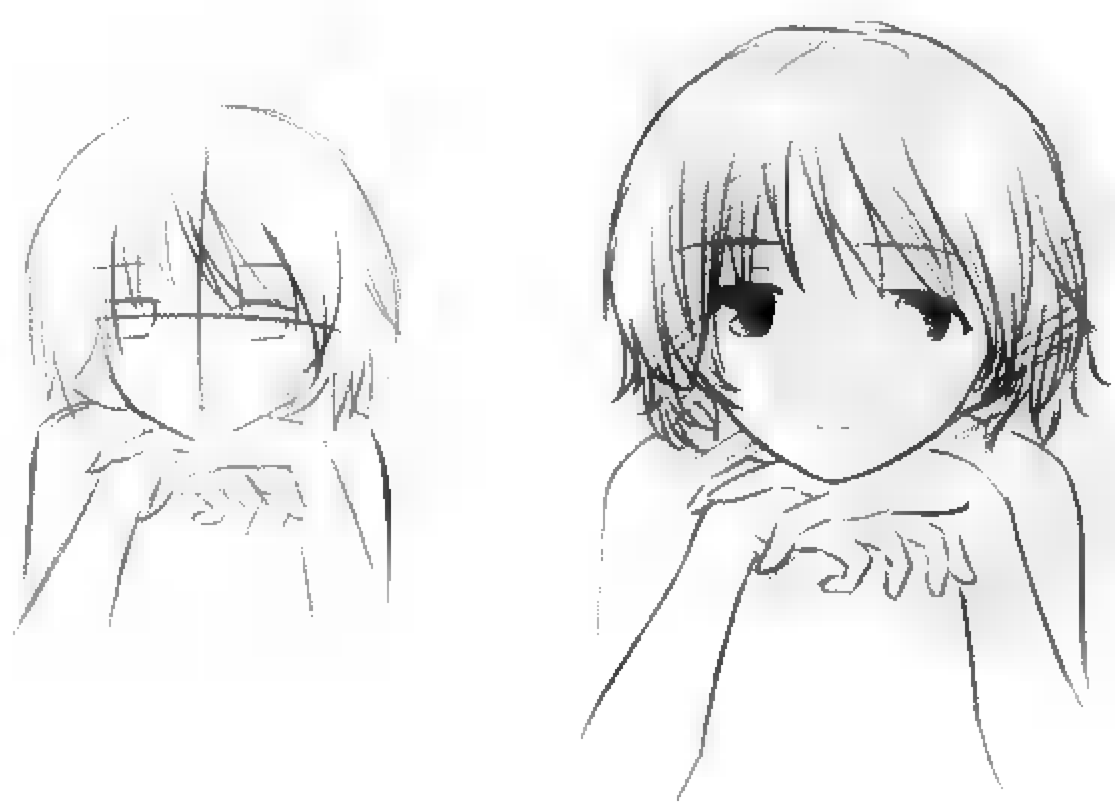
冥思

手自然地收起，将食指放在嘴巴处，闭上双眼，在思考一些东西。



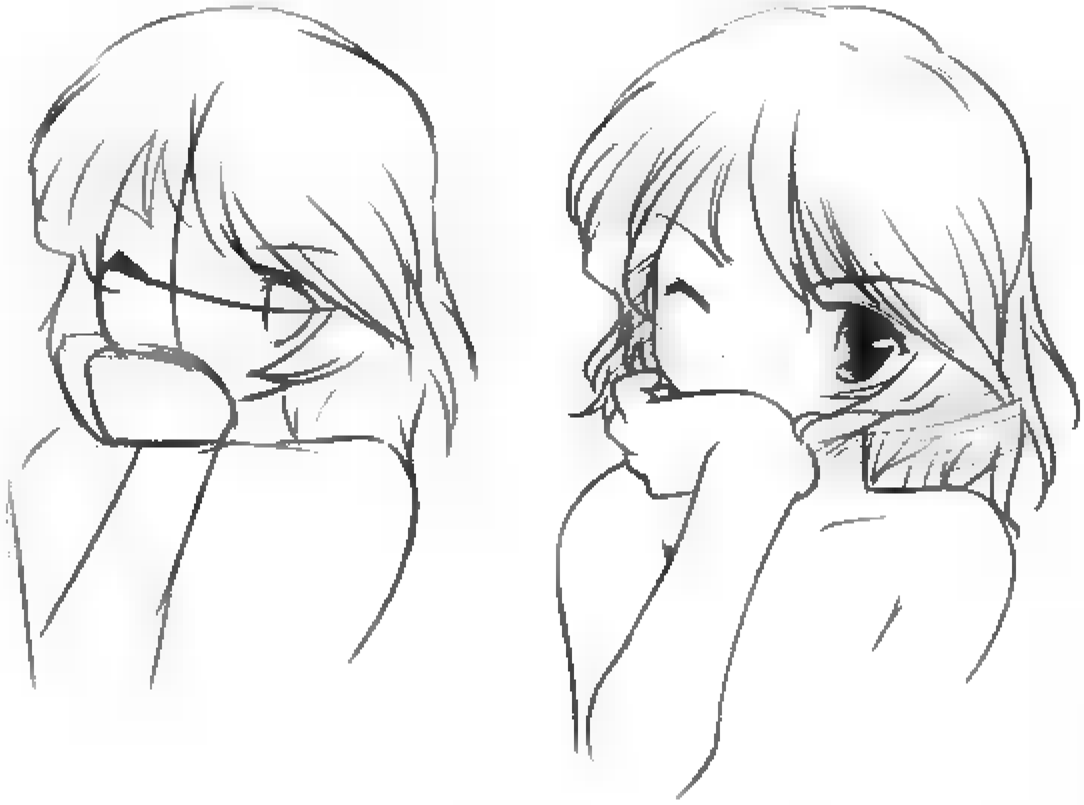
倾听

双手托住下巴，眼睛看着对方，是倾听时的动作。



思考

用手托住下巴，■为表情是俏皮的，所以一定在思考一个有点坏坏的点子。



右图中的动作是在回应别人说没有问题时会做的动作，注意手的表现。



一定要好好学习哦！只有惟妙惟肖的动作才能让漫画中的人物活起来！



Hello！！大家好，我满面笑容，双手抬起，是不是看起来很友善呢？



Chapter 03

躯干造型

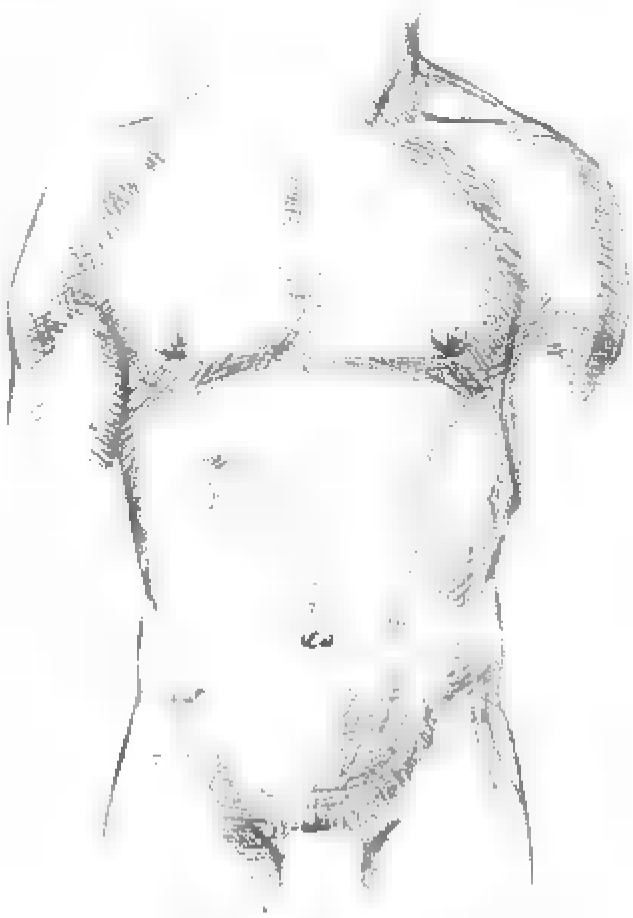
本章主要讲的是躯干、上肢、下肢，以及它们的组合绘制方法，同时还讲解了身体立体感的表现。

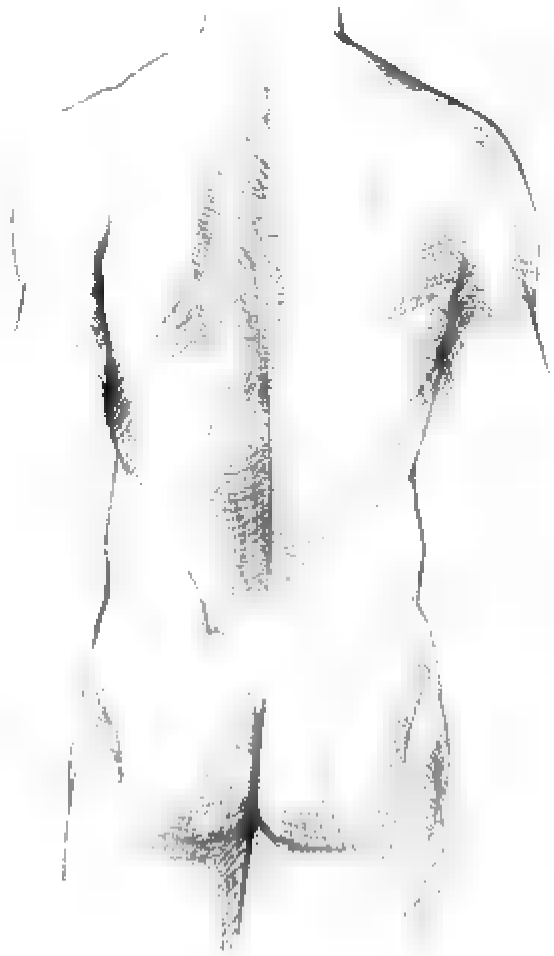


3.1 躯干

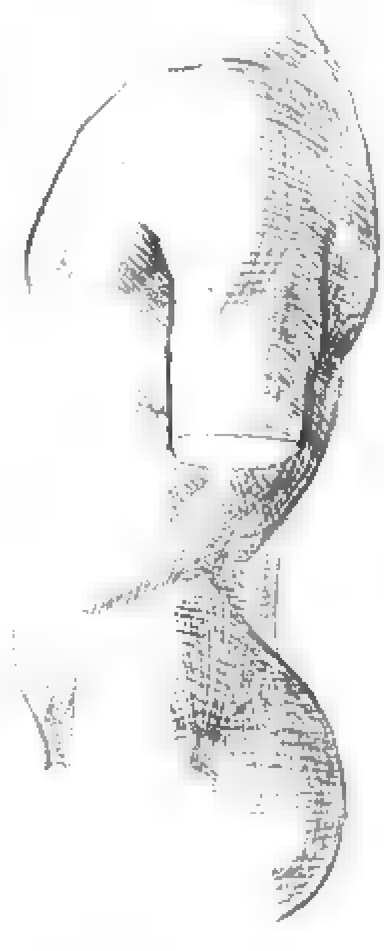
躯干是人体当中重要的部分，依据人体解剖学的分类，人体躯干包括颈、胸、腹、背4个部分，不包括人体的上下肢。

躯干的结构





人体的胸、腹部，位于躯干的前面。胸部为锁骨至肋弓下缘这一部分，腹部为肋弓下缘至下方的腹股沟这一部分。



躯干的后部为人体的背部，为第7颈椎棘突横平线至下方的髂嵴与骶甲上缘这一部分。

躯干的形体结构大体概括为柱形的颈、卵形的胸背、柱形的腰、球形的腹。

人体直立时，理想化的成人躯干比例大约为3个头高，下颌底至乳头下弧线、乳下弧线至肚脐孔、肚脐孔至耻骨联合处各为一个头高。

不同动作下脊柱的变化

脊柱是人体的支柱，占人体全长大约2/5的长度。脊柱在外形上位于躯干后面的中间，将背部垂直地划分为左右两个对称的部分。脊柱能做屈伸、侧弯与旋转等复杂的动作，对人体运动平衡起着非常重要的调整作用，它决定着人体运动的形态。人体运动时，脊柱会发生相应的形态变化。

了解脊柱，会让我们更加清楚身体运动时的变化。下面来看看身体运动时脊柱的变化。

■ 背面



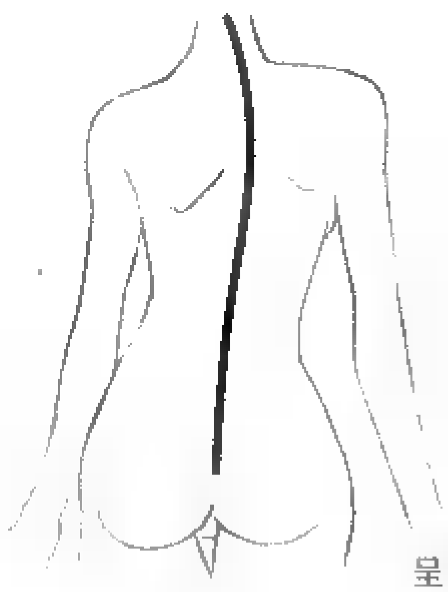
呈S形



呈S形



呈S形



呈小S形



呈小C形



呈S形

从上面可以看出，当身体运动时，脊柱会发生不同的变化，如呈S或C形。特别是女性，如果身体呈现S形，看起来会很性感哦！



超级漫画素描基础

正面



呈小S形



呈C形



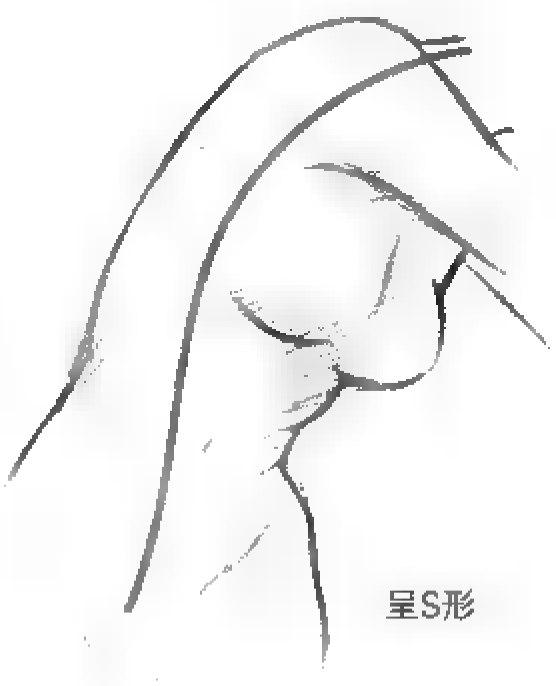
呈S形



呈S形



呈S形



呈S形

人体常态直立时，从前面观察，脊柱为垂直线；从侧面观察，脊柱有“颈弯、胸弯、腰弯、臀弯”四个弯，整个脊柱呈S形，所以在绘制人体的时候，注意脊柱的变化要合理。



如何绘制身体

前面已经认识了躯体和脊柱在身体运动时的变化，下面我们来讲解如何绘制男性和女性的身体。

■ 男性正面的绘制



1 确定好脊柱、肩膀线和胯部的线条，注意两者一般呈相反方向倾斜；大概画出身体的大体外轮廓。



2 勾勒细节，注意胸线、腹部肌肉的表现及身体弯曲时肌肉的变化。



3 清理完善线稿，添加阴影。

■ 男性背面的绘制



1 用简单的线条确定脊柱、肩膀线和臀部的位置，注意两者一般呈相反方向倾斜，然后确定身体宽窄的比例，画出大体外轮廓。



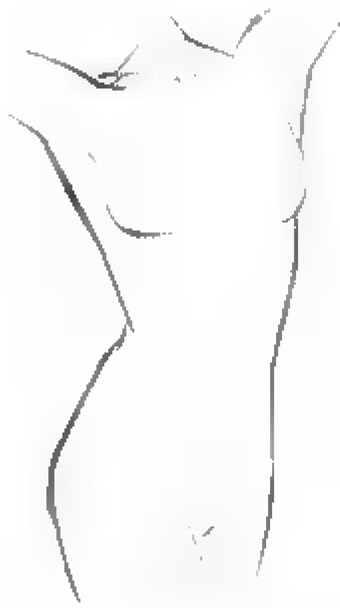
2 添加细节，注意肌肉形状要画准确。



3 添加阴影。

■ 女性正面的绘制







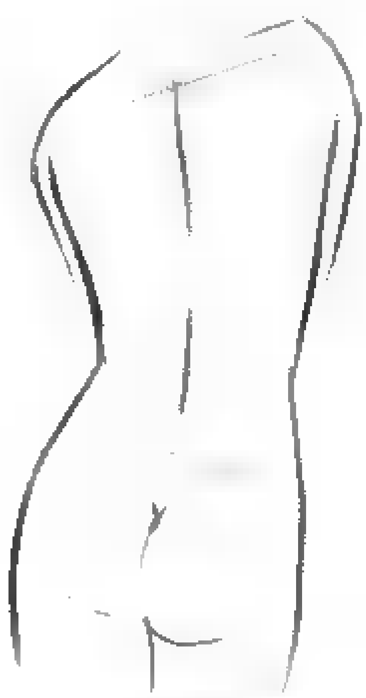
1 确定脊柱、肩膀线和髋部的位置，注意两者一般呈相反方向倾斜，然后确定身体宽窄的比例，画出大体外轮廓。

2 细化女性的正面，注意胸部的形状和位置。

3 仔细刻画，注意表现女性身体的线条要柔和。

■ 女性背面的绘制







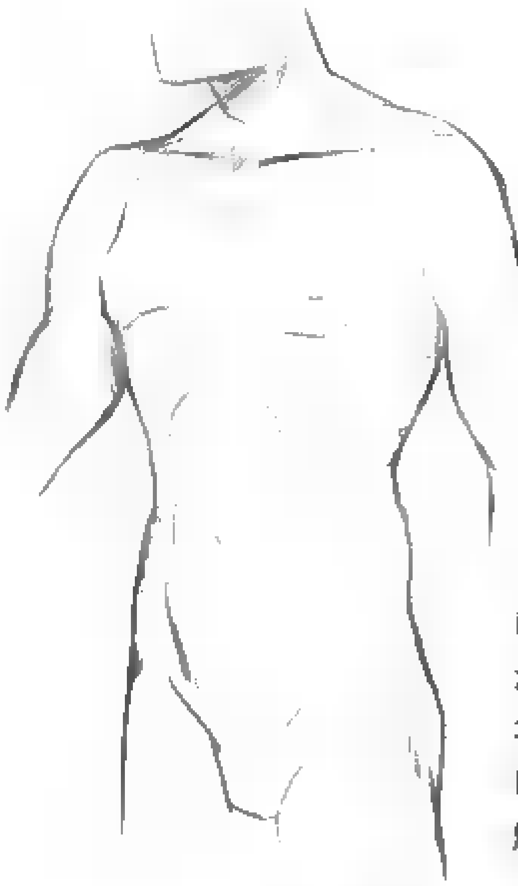
1 绘制女性背部，首先绘制出脊柱、肩膀线和髋部的位置，注意两者一般呈相反方向倾斜，然后确定身体宽窄的比例，画出大体外轮廓。

2 进行细化，注意女性背部的脊柱沟[illegible]让女性看起来更性感。

3 添加阴影。

[redacted]性身体的不同表现

男性和女性的身体结构是不一样的，比如说男性的肩膀比女性的肩膀宽，身体的线条要比女性的粗犷等。



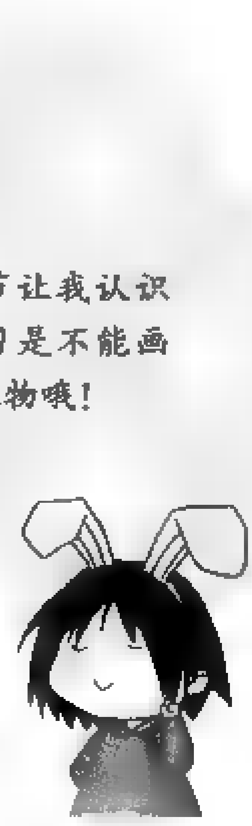


男性肩膀较宽，四肢粗壮，肌肉结实饱满；女性肩膀窄，肩膀坡度较大，脖子较细，四肢比例略小、腰细、胯宽、胸部丰满。



只有努力学习，才能画出像我这样性感的身体哦！

这一小节让我认识到不好好学习是不能画出有灵性的人物哦！



\(^o^)/，等我长大了，我也要这么性感哦！

3.2 上肢

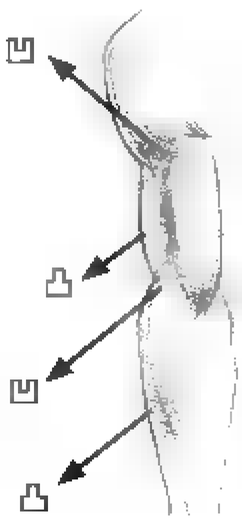
上肢由上臂、前臂和手掌3部分组成。当胳膊在做些小动作时，人物看起来会更加栩栩如生，所以学会绘画胳膊也是很重要的。胳膊可以分成手臂和手，下面我们就来具体学习。

手臂

手臂分成“上臂”和“前臂”，“上臂”和“前臂”的结合部为“肘”。一般成人的上肢比例为：上臂约为4/3头高，前臂为1头高。

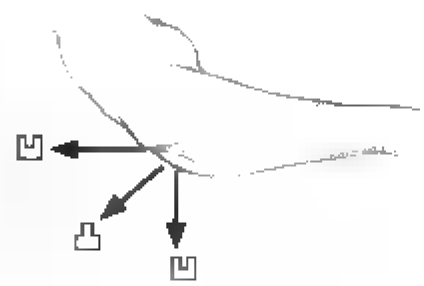
■ 认识手臂





肘部不是笔直的、僵硬的，它呈一个倾斜的角度，仔细观察，可以让你更加了解不定形的肌肉。





■ 如何绘制手臂



1 绘制手臂的大致形状，注意上肩和前臂的长度。



2 添加细节，让手臂外形更加准确、更加细腻。



3 添加阴影，让手臂更加生动。

■ 男性手臂和女性手臂的不同表现



绘制男性手臂的时候要画出肌肉感，才能给人有力量感；女性的手臂则不需要画出肌肉感，线条柔和才能展现女性的柔美。



各种动作下手臂的表现

不同的手臂动作，其肌肉的形状会发生不同的变化，所以我们必须要仔细观察，才能画出生动的手臂。





将手臂抬起来，展现一下我的身材。



绘制的时候除了要画好上肩和前臂外，还要注意腋窝处线条的表现哦，比如说当胳膊向前摆和向后摆时，与胸部相接的腋窝部分的线条是不同的。

手

认识手

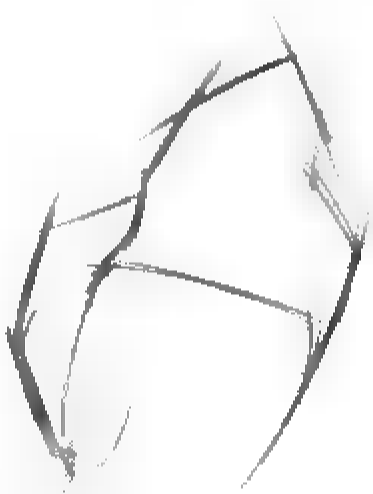


手可以分成手腕（前臂和手掌结合处）、手掌和手指3个部分，手掌比手指稍长。

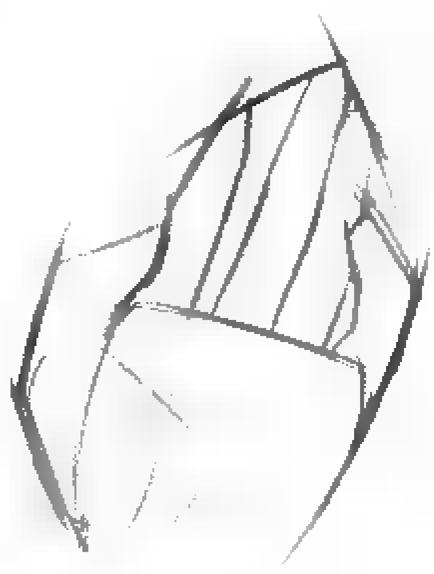




如何绘制手



1 确定好正确的手的比例。



2 确定手指。

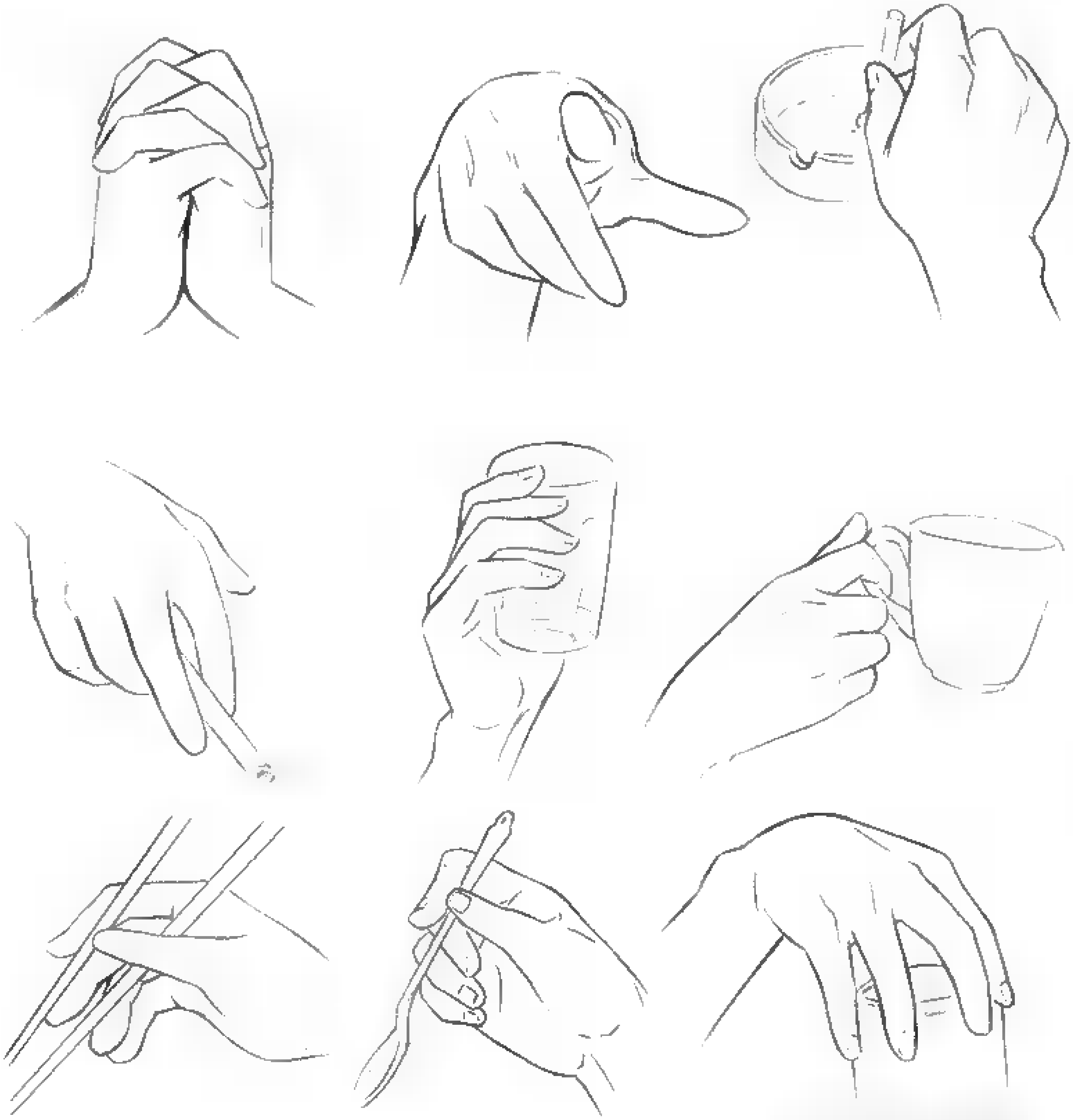


3 仔细刻画，注意手的轮廓、手掌的凹陷处的画法。

手的动作表现

手是非常灵活的，可以做出各种各样的动作。下面来看一下常见的手部动作。







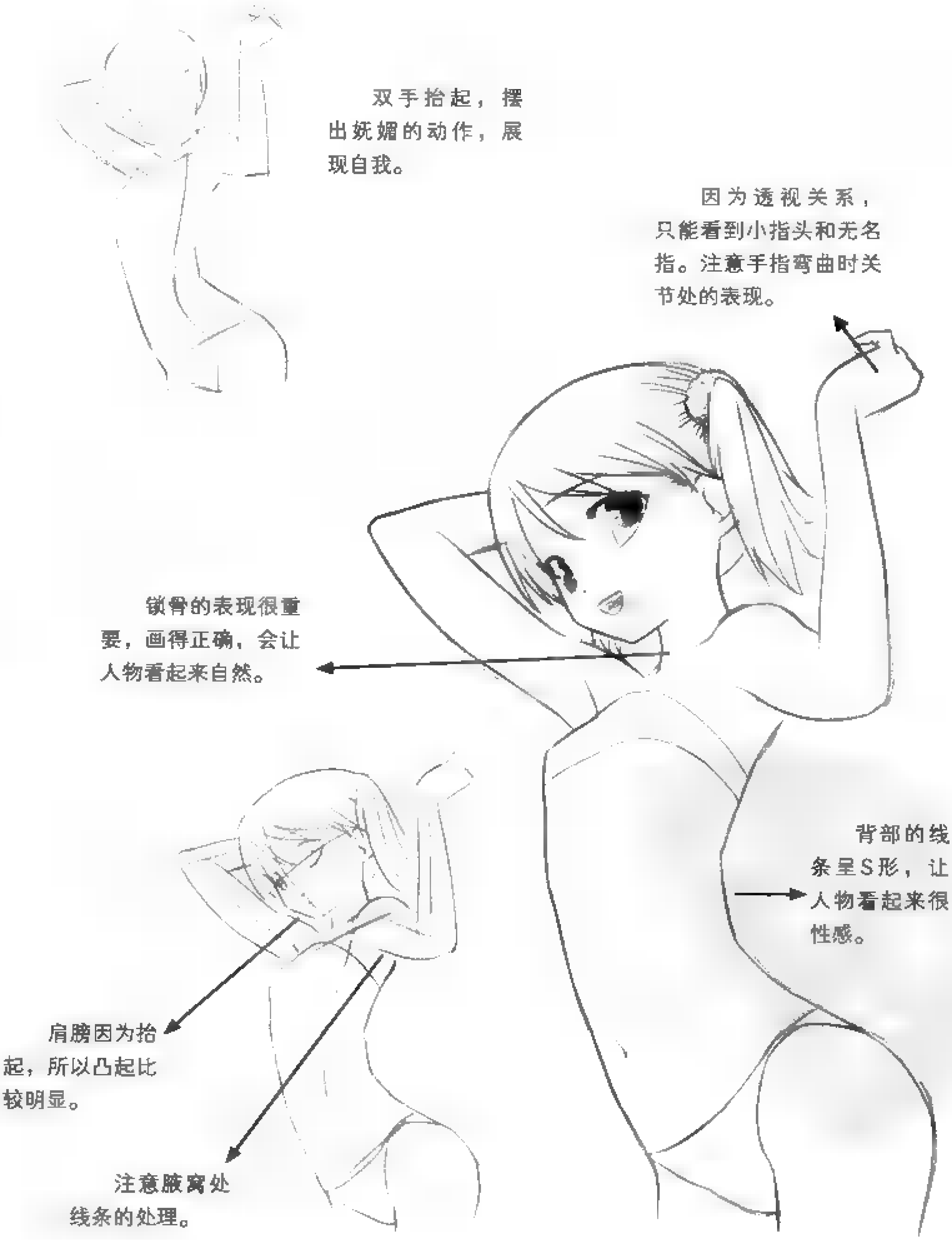
看看我的手，手掌部分近似一个完整的面块哦。

手的变化是很复杂的，在绘制手的时候为了避免单调，注意不要把手指画在一个平面上！



3.3 躯干和上肢的综合表现

下面我们通过实例演示，来更加深刻地了解躯干和上肢的综合绘制方法。





双手交叉在头后的姿态，尽全力地展现自己。

注意双手抬起抱住后脑勺时肘关节的表现。



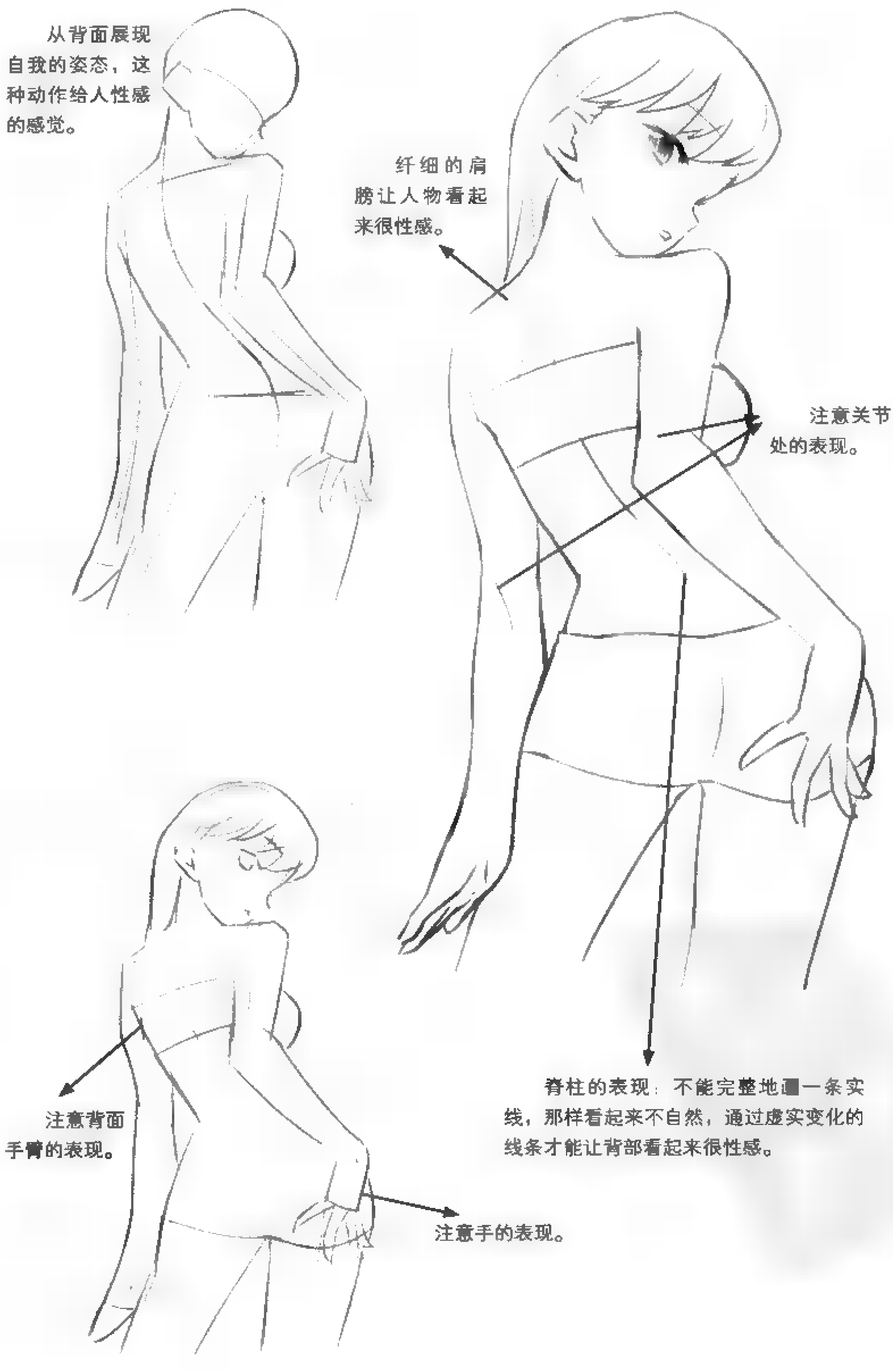
因为双手抬起，所以锁骨线也会上扬。

根据透视关系来表现胸部。



双手上提的时候，胸部、胳膊和腋下的线条受到牵引而向上提。

注意这个角度下腰部线条的表现。



从背面展现自我的姿态，这种动作给人性感的感觉。
纤细的肩膀让人物看起来很性感。
注意关节处的表现。
脊柱的表现：不能完整地画一条实线，那样看起来不自然，通过虚实变化的线条才能让背部看起来很性感。
注意背面手臂的表现。
注意手的表现。

双手搭在腰上，展现自我的姿态。



注意腋窝处线条的表现。

注意锁骨的表现。



因为视角关系，胳膊两个关节处的表现是不同的，绘制时要注意。



腰部线条的表现，绘制女性腰部的时候要表现出S形。

注意胳膊肘弯曲时的表现。

肚脐眼看起来很简单，但是如果位置放错了，会让人物看起来不自然。

双手交叉在胸口的姿态。



注意胳膊肘的位置要在腰部的位置。

注意锁骨的表现。





还要注意当抱胸时，胸部一般都会被挤到中央。

双手交叉时手臂和手的表现很重要。因为透视关系有些部分看不到，但是不代表没有，所以绘制的时候要注意看不到的和看到的部分连接一定要合适。

抬起一只手向别人打招呼的姿态。

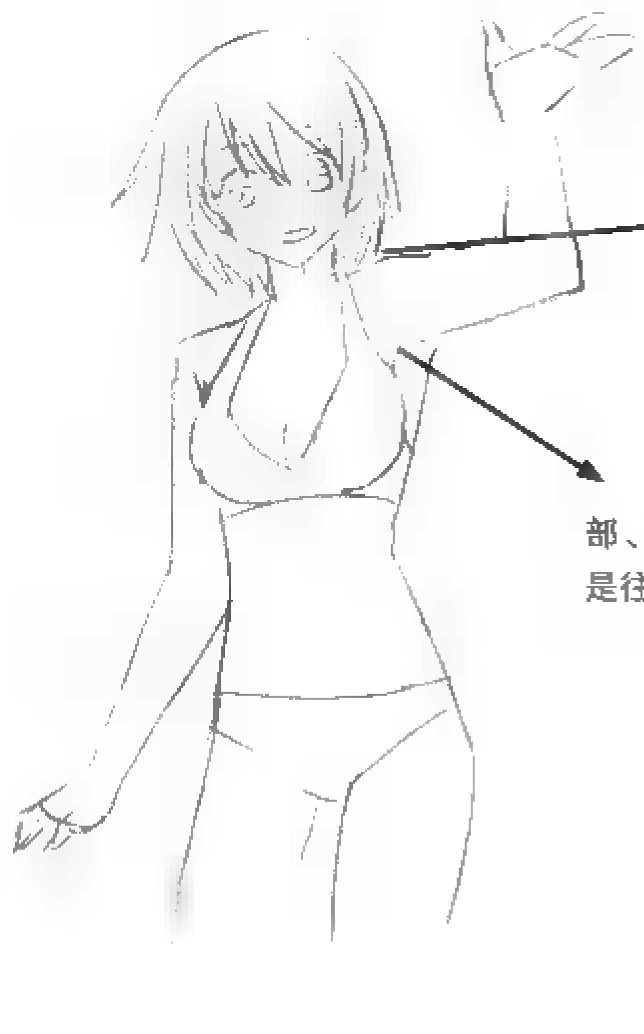




腋窝处的线条表现要合理。

绘制的时候一定要将腰部画得细一些，这样才能让人物看起来漂亮。

注意手的表现。



当手抬起来时，肩线是倾斜的。

手抬起，胸部、腋下的线条是往上提的。

绘制时如果对人物的动作表现不熟悉，最好的办法就是找资料或是让身边的人帮忙摆出需要的动作做参考，否则画错了就白费力气哦！



3.4 下肢

下肢由大腿、小腿和脚3部分组成。人物的站姿不同，给人的感觉也是不同的，如当双脚合并时给人温柔、安静的感觉，当双腿分开时给人随意的感觉。

腿

认识腿

腿呈立柱形，分为大腿和小腿。成人大腿长度等于小腿长度加足高，各为两个头高的长度。



男性和女性腿的不同表现

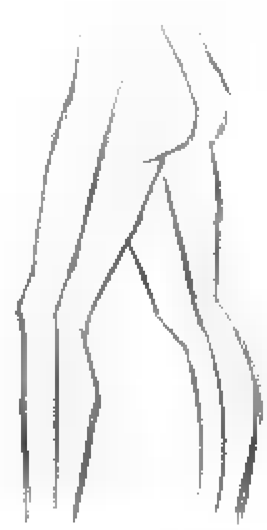
男性的腿部肌肉要绘制出来，才能展现力量的感觉；而女性的则要求线条更柔和，这样才能展现女性的柔美。



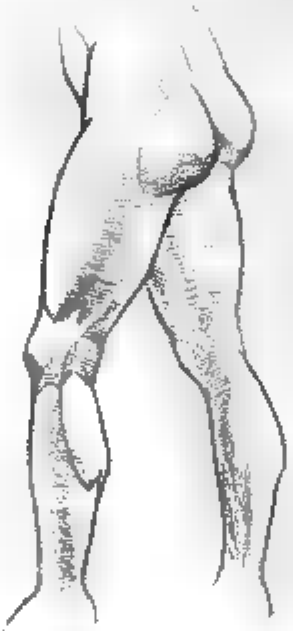
如何绘制腿



1 确定大腿和小腿的长度及腿部的姿态。



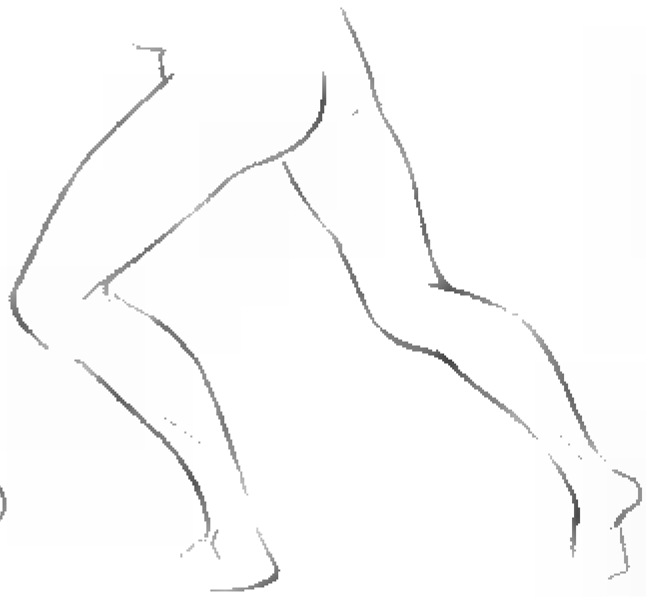
2 添加细节。



3 仔细刻画，并添加阴影。

腿的动作表现

腿的轮廓变化是很丰富的，当腿部运动时，肌肉的变化会引起腿部轮廓的变化。






脚

认识脚





脚由脚掌和脚趾组成，和手不同的是脚掌要比脚趾长很多，脚呈楔形，脚长大约为1个头高。



如何绘制脚



1 确定脚的形状，并确定脚掌的宽度、长度和脚趾的长度。



2 添加细节，并把5个脚趾的宽度确定好。



3 最后刻画细节，并添加阴影，让脚看起来更加真实。

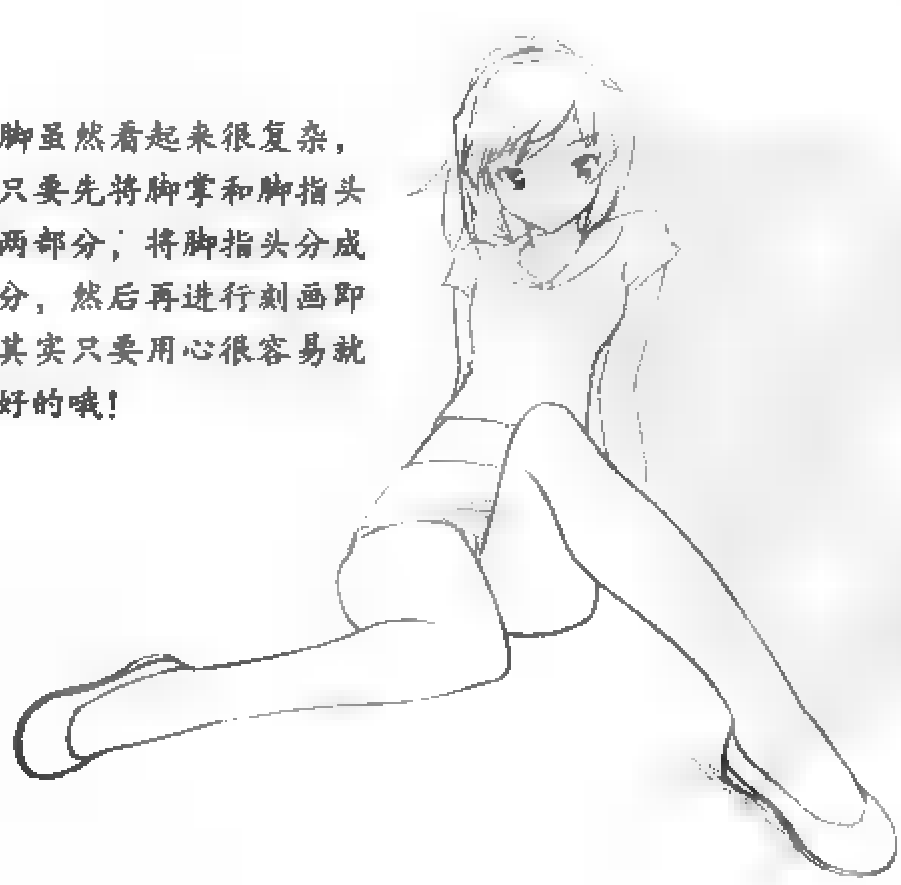
■ 脚的动作表现

脚虽然不能像手那样做出千变万化的动作，但是脚的动作也是很丰富的，需要我们多多练习才能很好地把握。





脚虽然看起来很复杂，但是只要先将脚掌和脚指头分成两部分，将脚指头分成五部分，然后再进行刻画即可。其实只要用心很容易就会画好的哦！

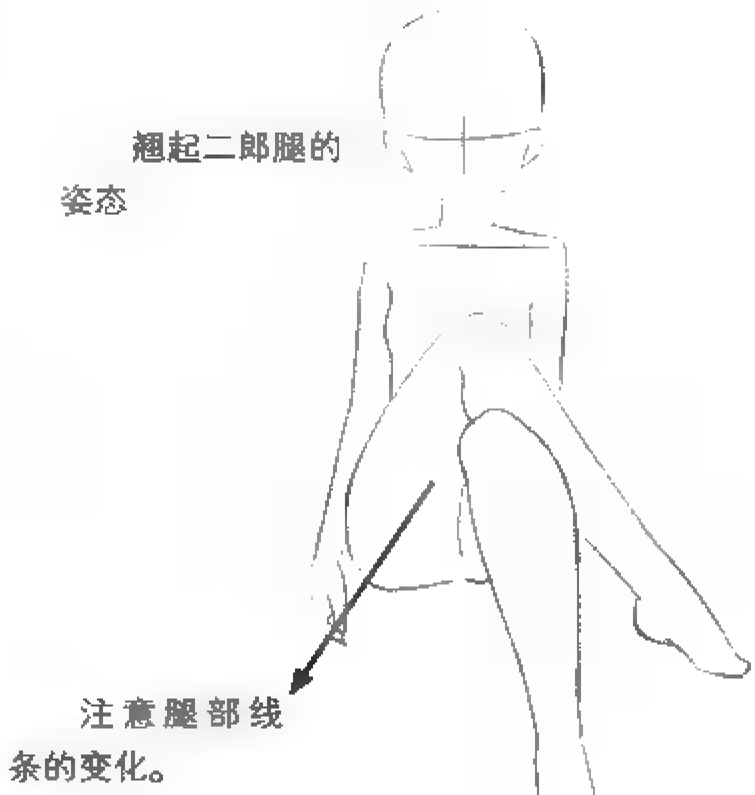


注意在画脚的时候，脚后跟要画成圆形的，然后再调整线条。



3.5 下肢的表现

前面讲解了腿和脚的基础知识，下面我们讲解如何更好地绘制出腿和脚。







注意注意啦，在绘制的时候如果把握不住结构，可以将所有结构的线条都绘制出来，但是不必太精确，因为这些线条最后都会被盖住而擦掉的。





双膝跪地，因为透视关系，小腿和脚只看到一小部分。





因为是跪着的，所以大腿看起来会变短，还要注意膝盖的表现。



这个图处于仰视视角，所以腿部在前，腿部会挡住身体。

因为双脚合并收拢，小腿将大腿大部分挡住。



膝盖虽然看起来很简单，但是还是有细节上的变化，绘制的时候不能绘制成圆形。

虽然只能看到一点点，但是位置还是要画准确。



因为透视关系，所看到的两只脚的表现是不一样的。还要注意脚指头会有收拢的感觉。

这个角度是从人物脚底下向上仰视的视角；视角的角度很大，给人的视角冲击力也较强。



从这个角度看不到人物的背部。注意臀部的表现。

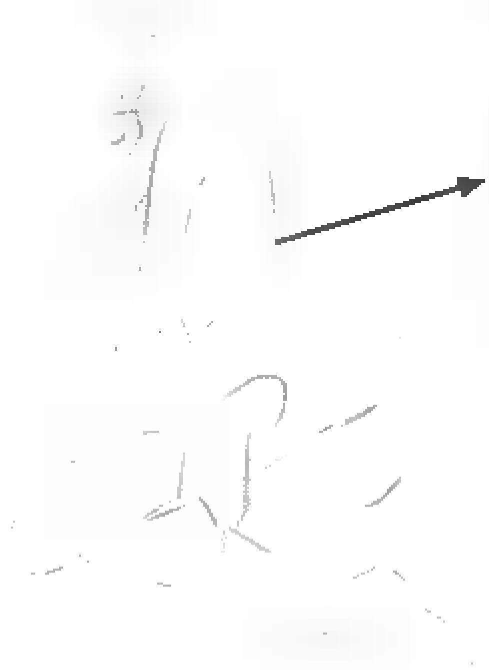


从双腿间可以看到人物上身。

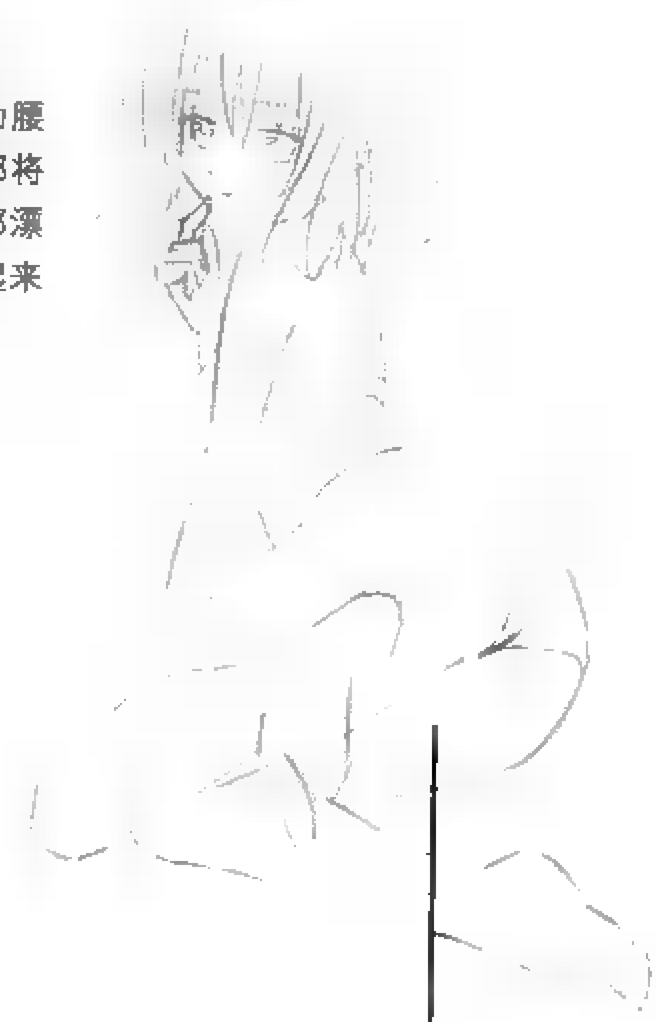


膝盖后面不是平滑的，可以用这样的线条来表现这部分的效果。

从这个角度可以看到完整的脚底板，注意脚指头的表现。因为透视关系，小腿看起来很短，比目鱼肌的线条呈弧形。



注意该姿势因为腰部向下弯，所以臀部将部分腰部挡住，腰部漂亮的线条让人物看起来很性感。



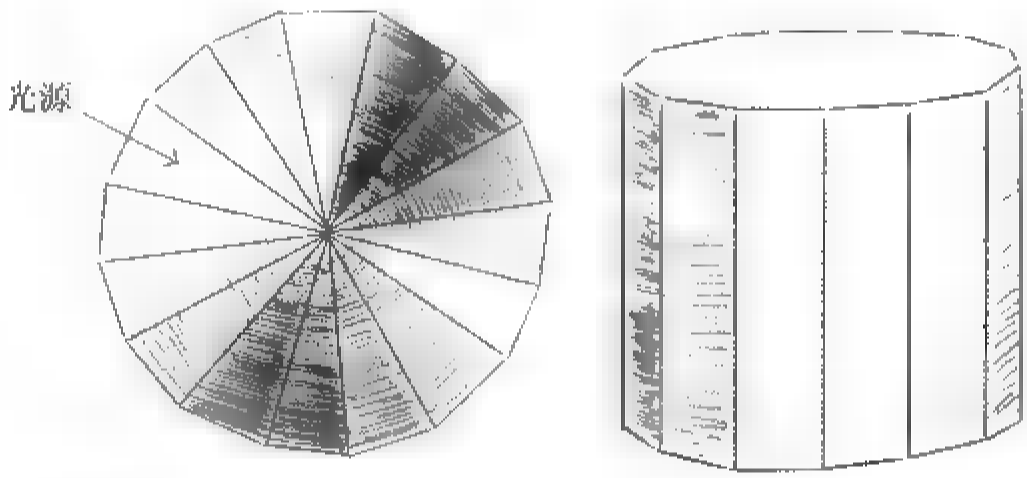
注意下面的大腿被上面的腿挡住一部分，在绘制的时候一定要画准确。



小腿抬起，注意膝盖和脚的表现。

注意这个角度的脚的表现，如果脚底朝前会很奇怪，因为正常人是不可能做到的。

3.6 身体立体感的表现



人体很多部位都呈圆柱形，所以在这里我们用圆柱体来演示人体阴影的形成。

通过不同明度的明暗效果，让■柱具有立体感。

所以要让人体具有立体感，也需要添加不同明度的阴影。



对比两个人物，未添加阴影的人物看起来比较单薄，而添加阴影后的人物看起来更加生动、真实。

添加阴影时要注意人体结构，不能胡乱添加。

Chapter 04

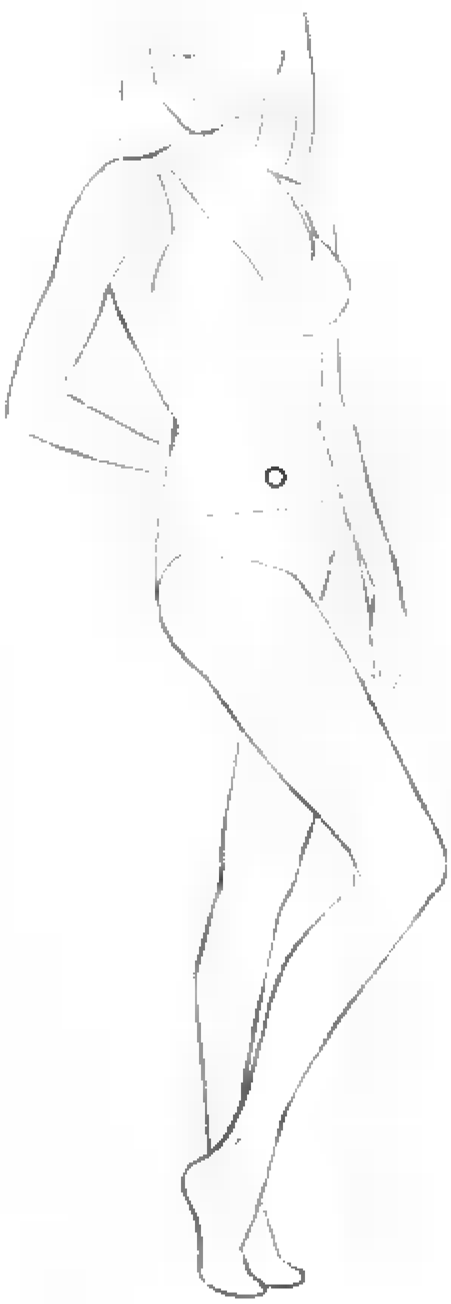
人物动态表现

本章主要讲解人体重心，即人体重力的集中点，同时还讲解了人体动作的表现方法，包括常见的一些基本动作和一些特殊的动作。



4.1 人体重心

人体重心是指人体重力的集中点。人体重心不是固定在身体某一特定的位置上的，而是随着身体姿态的变化而变化。一般人的重心大约在肚脐孔位置。



正常站姿下，重心在肚脐孔处。



当双臂上举时，其重心会向上移至肚脐孔上方。



当身体侧弯时，重心会下降并偏向一侧。

支撑点

地球上任何物体都要受到重力的作用，而支撑重力的支点则叫做“支撑点”。物体的重力线落在支撑点上叫做“稳定支撑”，反之叫做“不稳定支撑”。



人的任何姿势，很大程度上都是由重力与支撑点的关系决定的。当人坐时臀部会成为支撑面。双脚站立时，两只足底成为支撑面；单脚站立时，单脚成为支撑面。人站立或做其他动作时，无论充当支撑面的部分是足底还是其他部分，不同的支撑方式会形成不同的姿势。

稳定支撑，双足底成为支撑面。

稳定支撑，一只足底成为支撑面。



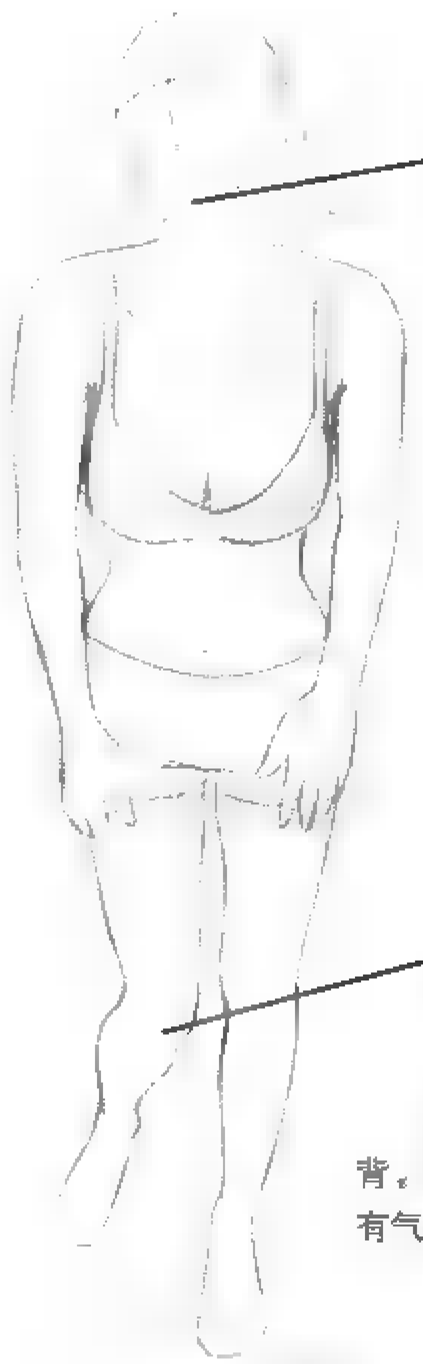
不稳定支撑，失去重心。

找到正确的重心和支撑点，才能让人物看起来是自然的哦。



4.2 基本动作的表现

想要画出打动读者的漫画，就必须将故事中的人物画得栩栩如生。要画好人物，除了了解人体结构、人物五官的表现外，还要将人物的肢体语言画好，因为人物是通过肢体语言来表达自己当前的动作和情绪的。肢体语言能让故事深入读者的心中，所以绘制好人物动作是很重要的。



注意仰头时下巴线条的表现。

走路时膝盖的表现。

走姿。仰头，有些驼背，双臂自然垂下，给人有气无力的感觉。



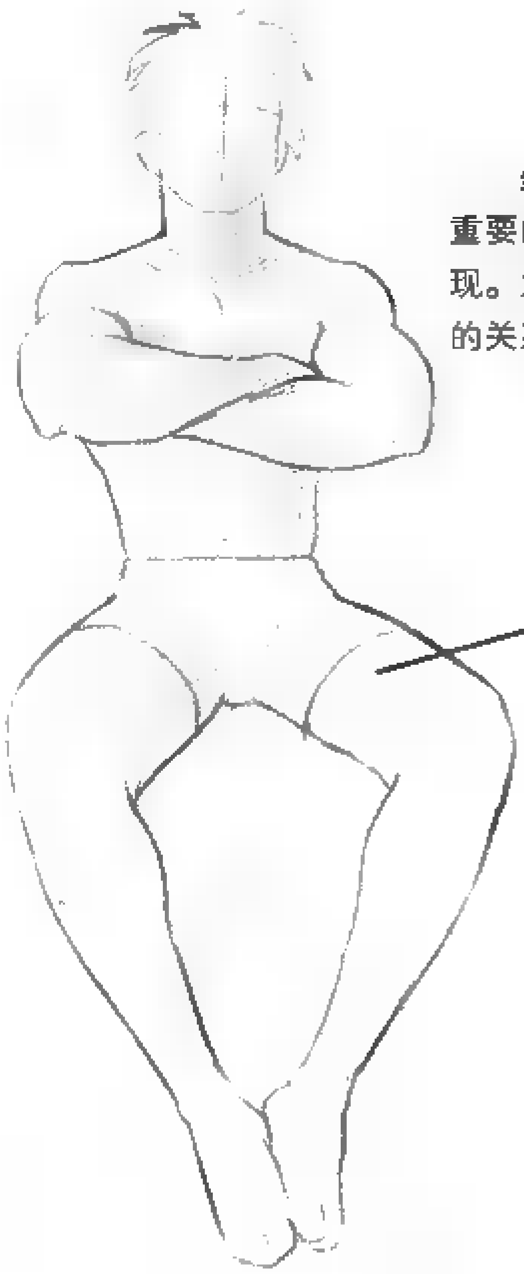
膝盖弯曲，小腿几乎看不到。

跑步。整个人物给人一种轻松、快乐的感觉。



躺姿。接触地面的身体线条幅度变化不大；而另一面因为身体处在放松状态下，所以线条变化的幅度较大。

双腿弯曲，受到透视的影响，大腿几乎看不到。



坐姿。坐姿最重要的是大腿的表现。大腿因为透视的关系变短。

大腿因为透视的关系变短。



跳跃。手向上提，身体向上伸展，双腿弯曲。

手臂向上提，所以身体的线条和胸线也会跟着向上提。



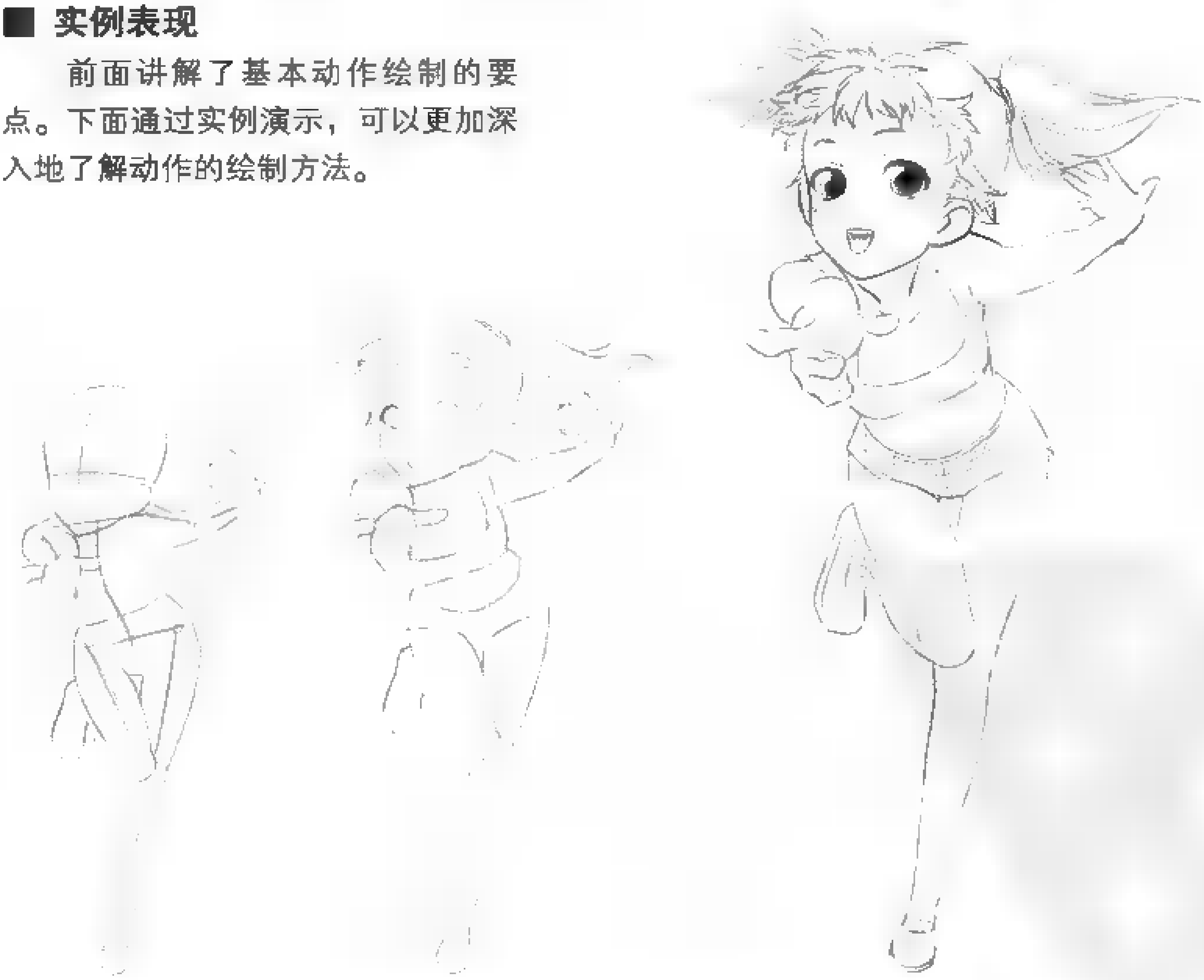
双膝跪地。因为透视关系，右小腿几乎看不到。这个人物给人一种恐惧、害怕的感觉。

因为透视关系，小腿看不到。



实例表现

前面讲解了基本动作绘制的要点。下面通过实例演示，可以更加深入地了解动作的绘制方法。



1 首先确定人物动作，因为透视的关系，注意手臂、身体和腿部的表现。

2 添加细节，让人物的动作更加准确。

3 刻画阴影关系，注意线条细节的处理，如向前伸的手臂因为透视的原因会变短，所以肘部的线条处理很重要。



1 这个动作是以俯视的视角从后上方观察跳跃者。首先确定人物大概的姿态。

2 完善人物的细节，让人物的动作更加准确。

3 仔细[illegible]画，因为是俯视视角，所以人物上身会变长，下身会变短。



1 这个是跳跃下落过程中的动作。首先确定好人物动作的轮廓。

2 添加细节，注意身体结构要准确，衣服褶皱要合理。

3 清理画面，将多余的线条擦除，并修正关键线条，添加阴影。





1 确定人物姿态：平坐地上，一只腿弯曲，一只手撑地。

2 添加细节，注意关节处线条的变化。



3 清理画面，将多余的线条擦除。这个动作要注意手、脚及腰部的表现。



1 大概确定人物的动作，这个动作是翘着腿坐着。





2 添加细节，注意翘在上面的腿的表现要准确，否则看起来会怪怪的。

3 清理画面，将多余的线条擦除，并修正细节和添加阴影。



1 用线条确定好大概姿态。这个人物斜坐在地上，用手撑地的一只手是看不到的，双腿自然弯曲。



2 添加细节，注意人体结构的表现，如手抬起来，腋下部位和胸部会往上提，要是这些部位的线条处理得不好，会让画面看起来很不舒服。



3 整理画面，完善线条并添加阴影。阴影的表现也是很重要的，如果胸部的阴影处理不好，会让胸部看起来是歪的或平的。



1 首先确定人物动作：欢快跳跃的动作。注意手臂和腿的动作要准确，如双脚是分开的，而不是并拢的。



2 添加细节，[illegible]为是跳跃的，所以头发要画得飘逸，还要注意人体结构的表现。



3 整理画面，将多余的线条擦除，并完善细节和添加阴影，添加阴影的时候[illegible]注意光源。

4.3 特殊动作的表现

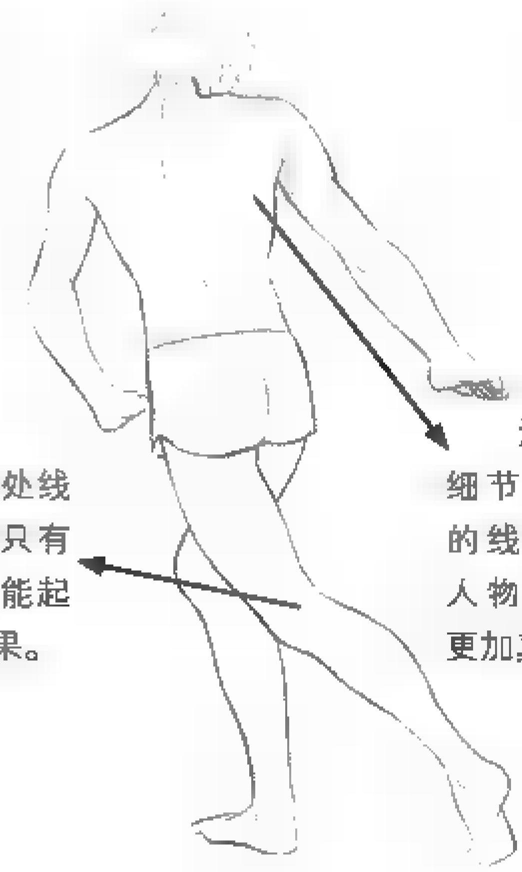
人物除了做出常见的走、跑、坐、跪、爬等动作外，还有很多其他的动作，只有丰富的动作表现才能让故事人物活灵活现，受到读者的喜爱。下面我们来讲解一下其他动作的画法。

■ 男——背面



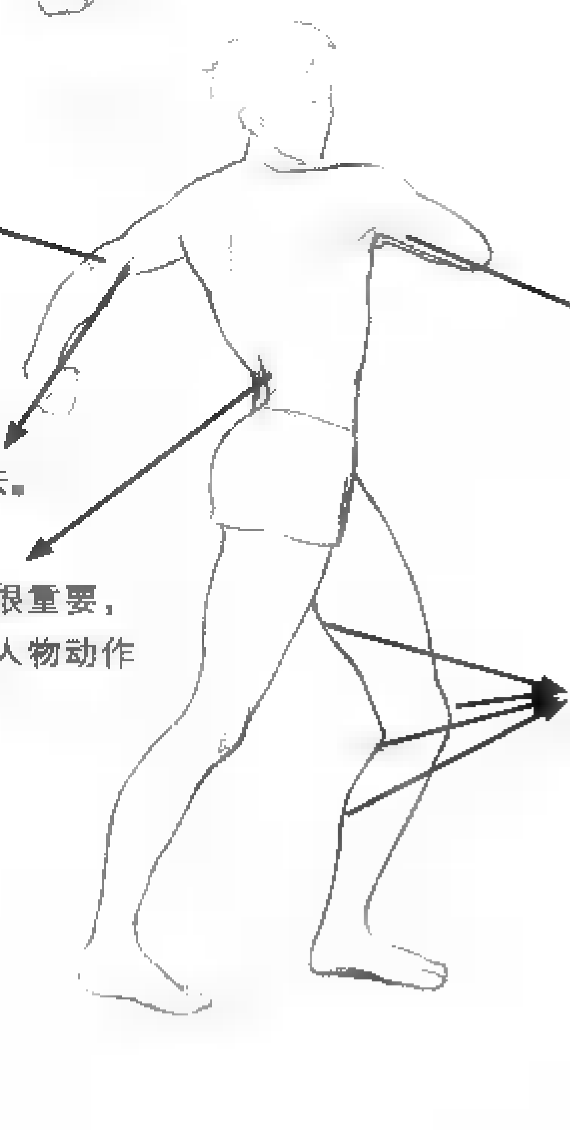
从后面看是扔东西的动作。

手扔完东西后往回勾，因为透视关系，上臂看不到，所以在绘制时要注意手的位置，高了低了都不自然。



注意背部的细节，因为正确的线条处理能让人物动作看起来更加真实。

注意膝盖窝处线条的处理，虽然只有简单一两笔，但能起到画龙点睛的效果。



从这个角度看到的手臂是比较难表现的，特别是关节处的处理。这里要凸起来。

手在胸口的位置，所以前臂几乎看不到。

这里要凹下去。

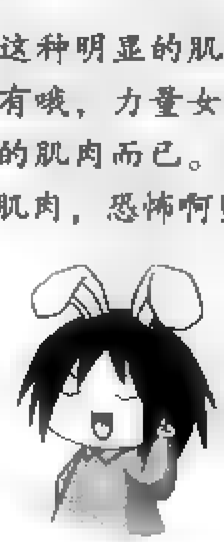
背部的处理很重要，这条脊柱线能让人物动作看起来更加准确。

注意腿部的表现，该凸出来的要凸出来，该凹进去的要凹进去。

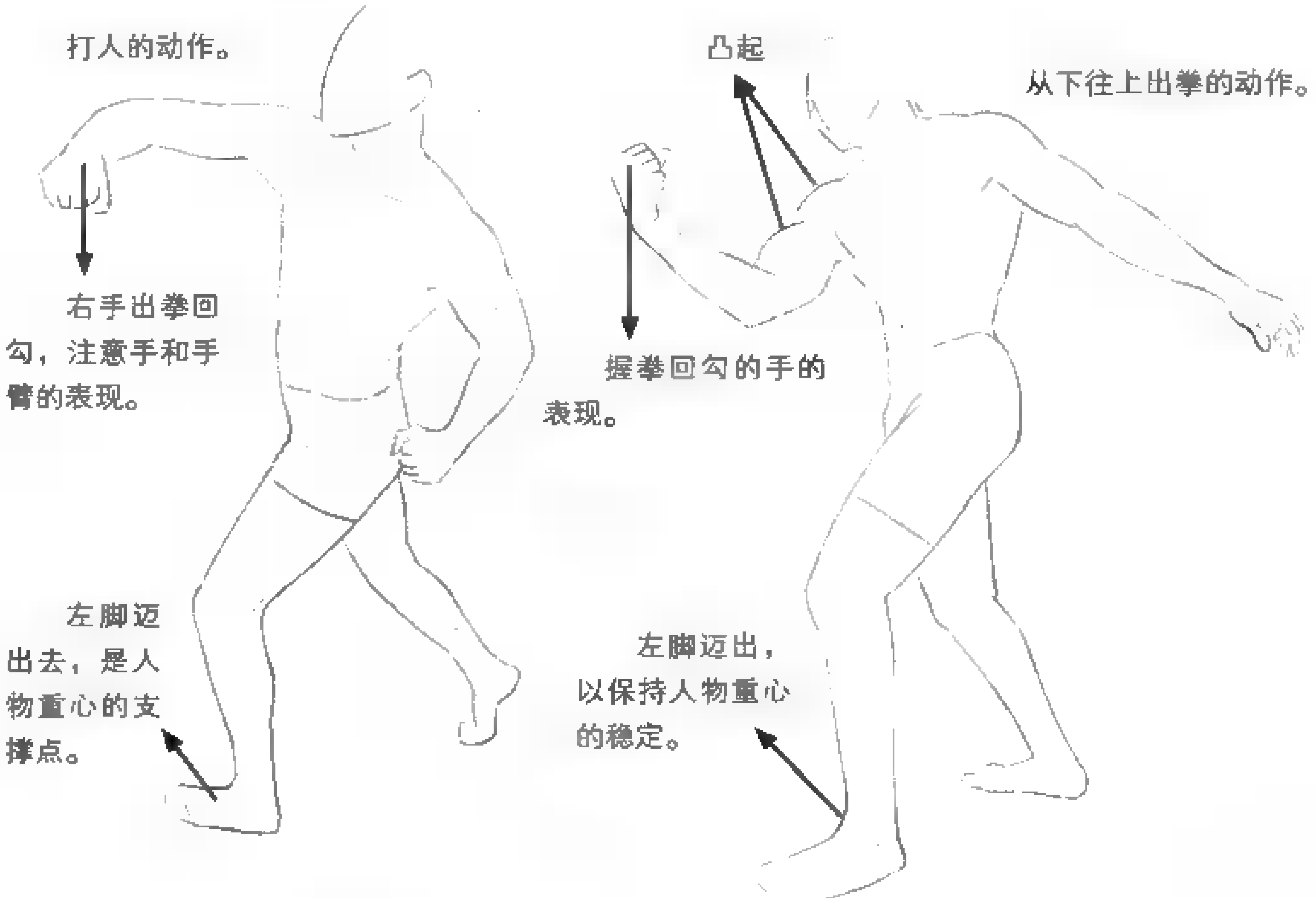
■ 不同视角下男性的动作表现

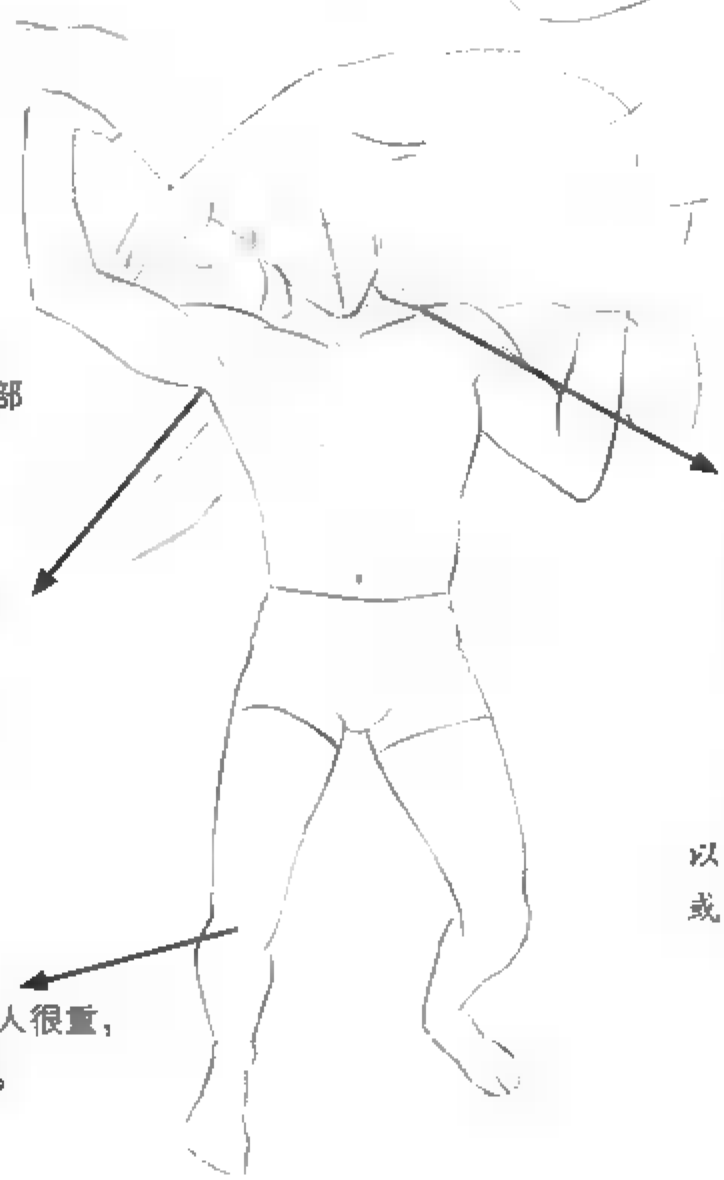


这种明显的肌肉只有男性才会有哦，力量女性也只画出少许的肌肉而已。如果女生这么有肌肉，恐怖啊！



■ 男性打架动作

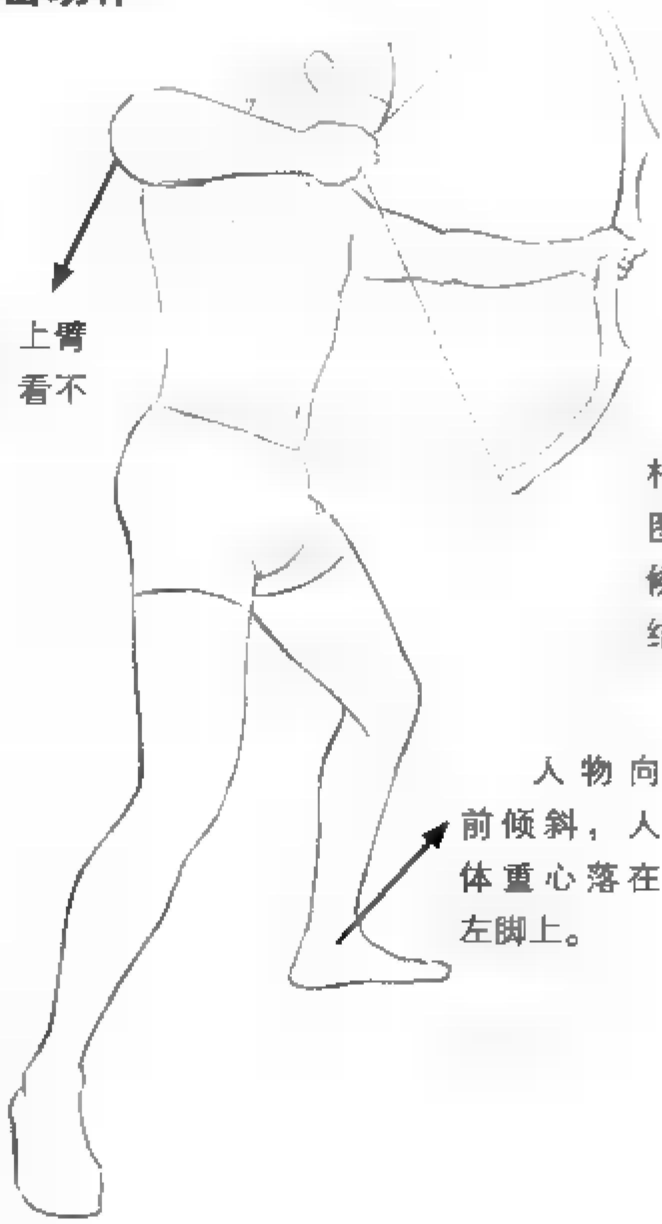




武打的动作比较复杂，所以绘制的时候最好有参考图片或参考物。



■ 男性射击动作



射箭的动作。

手抬起，上臂被前臂挡住，看不到。

人物向前倾斜，人体重心落在左脚上。

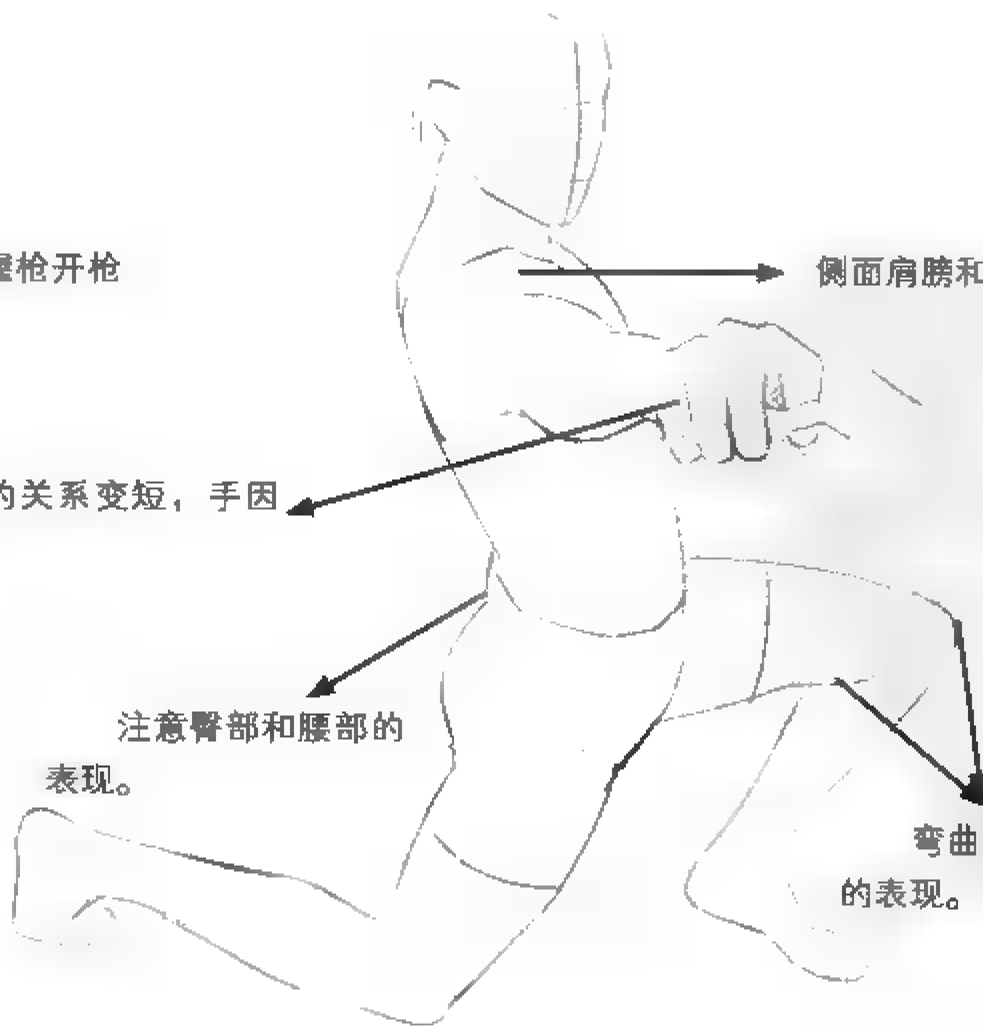


单膝跪地，双手握枪瞄准的动作。

手向前伸，相当于手臂的鸟瞰图，所以绘制的时候要特别注意手臂结构的表现。

小腿和脚被大腿挡住，几乎看不到。

大腿因为视角关系变短。



单膝跪地，单手握枪开枪的动作。

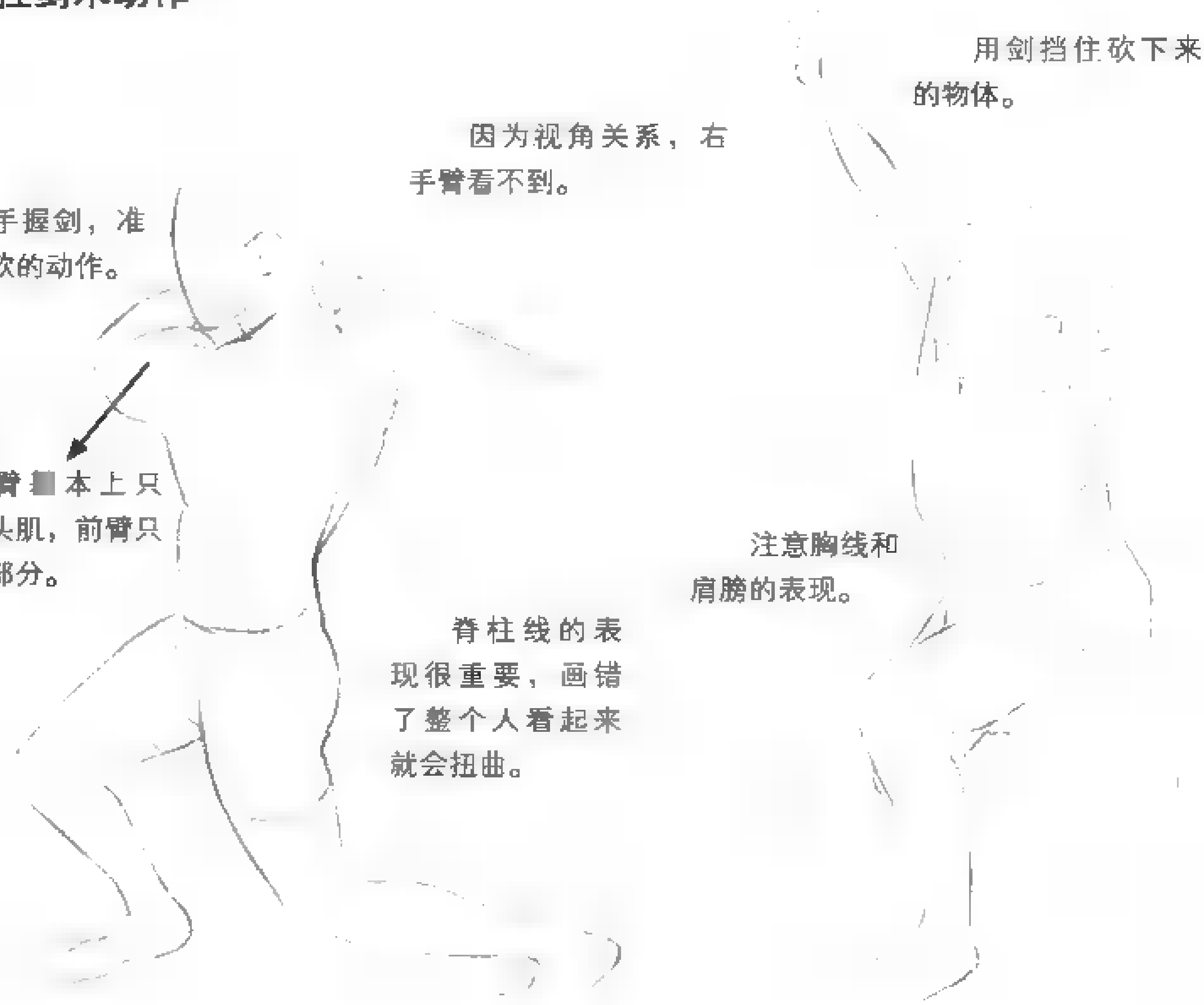
侧面肩膀和锁骨的表现。

手臂因为视角的关系变短，手因为靠近视点而变大。

注意臀部和腰部的表现。

弯曲的膝盖处线条的表现。

■ 男性剑术动作



用剑挡住砍下来的物体。

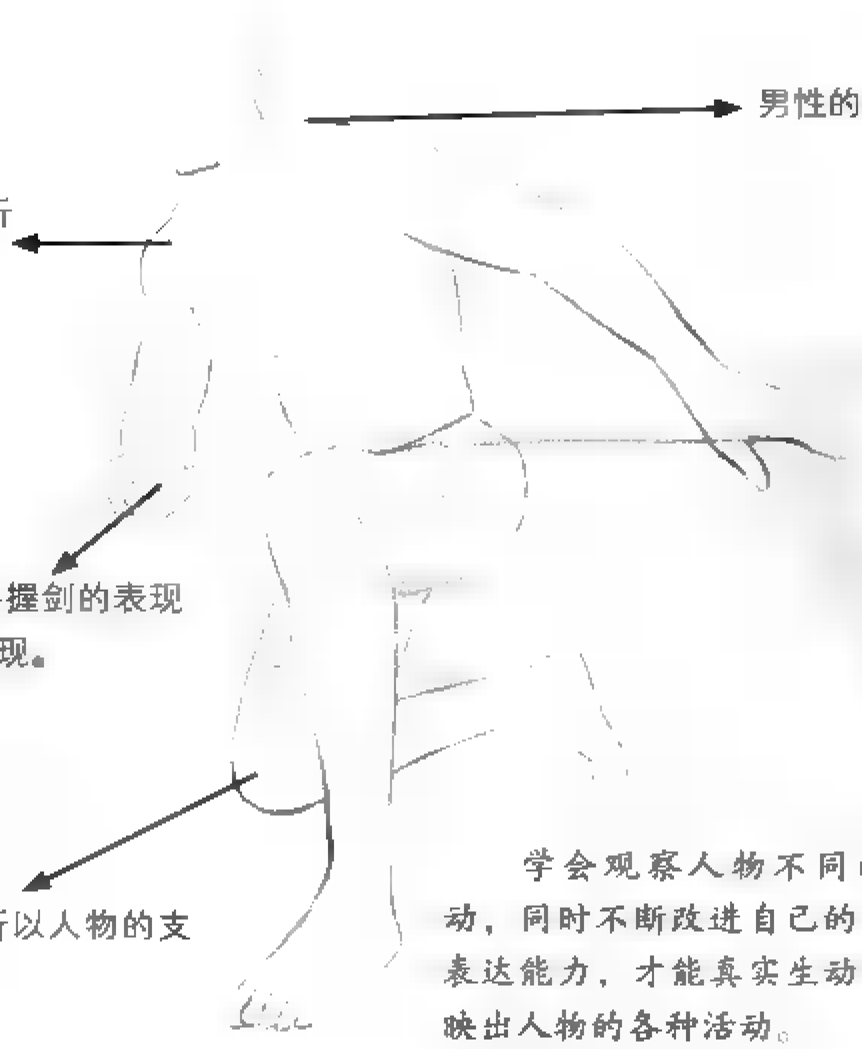
因为视角关系，右手臂看不到。

双手握剑，准备向前砍的动作。

上臂基本上只看到三头肌，前臂只看到一部分。

注意胸线和肩膀的表现。

脊柱线的表现很重要，画错了整个人看起来就会扭曲。



男性的斜方肌比较明显。

身体往一侧倾斜，所以肩膀是倾斜的。

看不到手腕。注意手握剑的表现要准确，特别是手指的表现。

人物向右边倾斜，所以人物的支撑点落在右膝盖上。

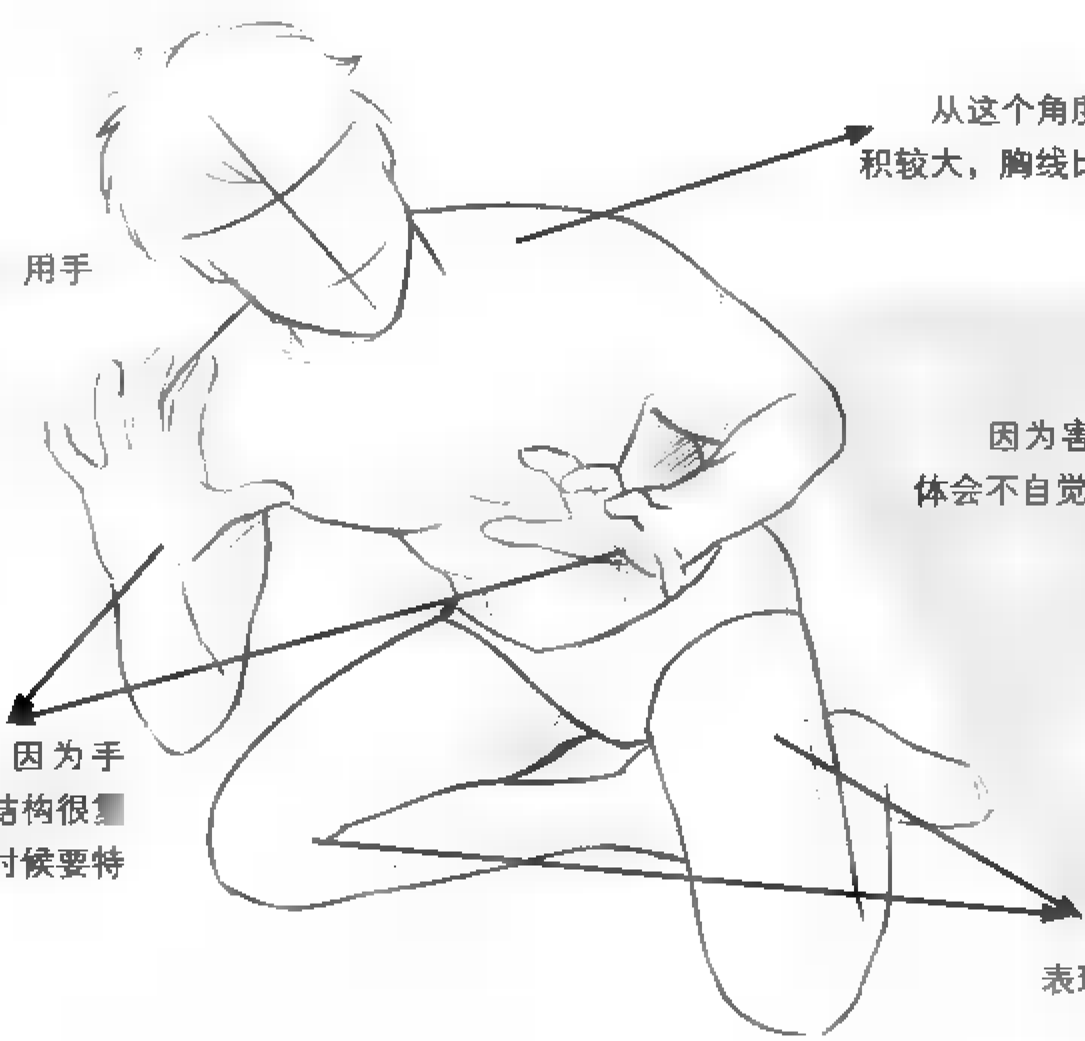
学会观察人物不同的活动，同时不断改进自己的艺术表达能力，才能真实生动地反映出人物的各种活动。



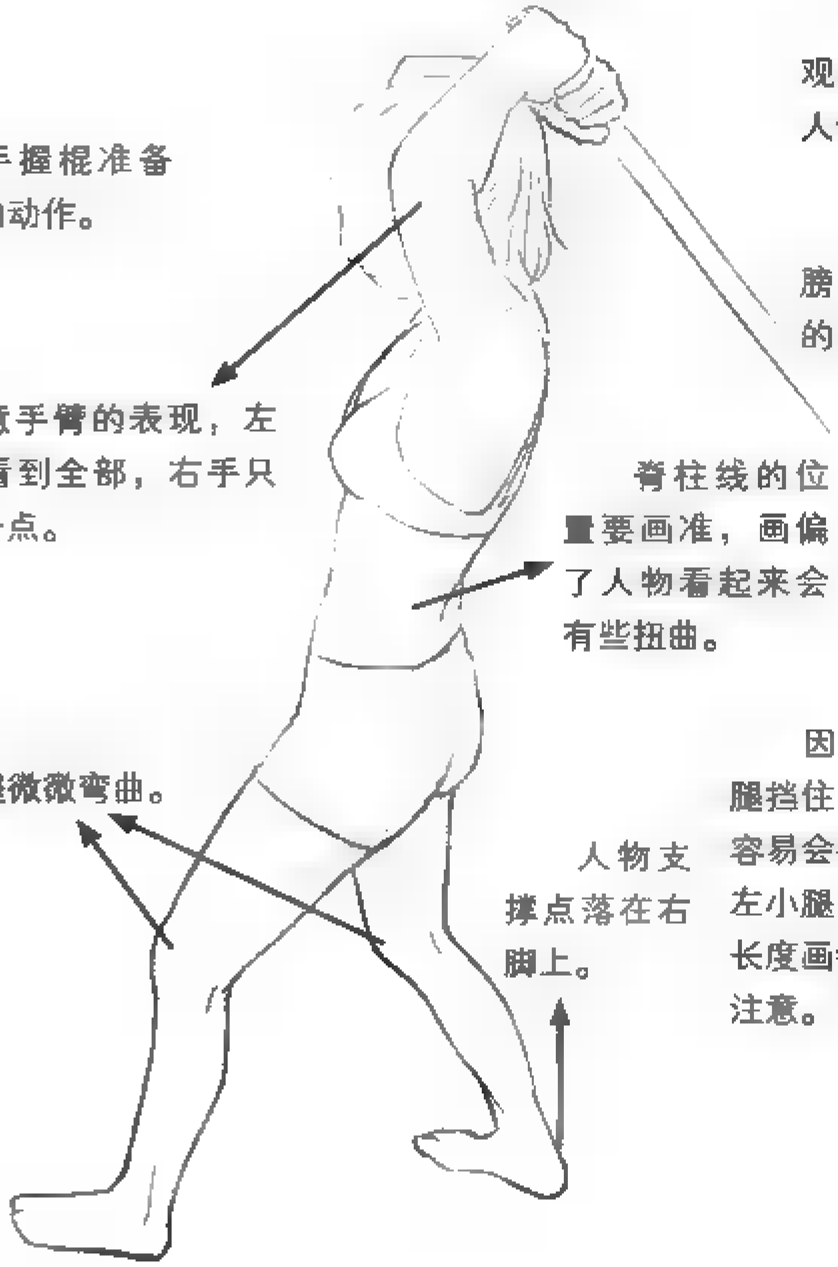
■ 男性受伤、恐惧的表现


上身向前倾斜，所以能看到肩膀的面积很大。
腹部受伤，人因为疼痛而弯曲身体，并用双手捂住伤口。
上身向前倾斜，所以胸部线条比较明显。


因为离视点远，所以左手变小。
肩膀和手臂结构的线条要准确。
注意关节的表现。


从这个角度看肩膀的面积较大，胸线比较明显。
害怕，跪地，用手挡的动作。
因为害怕，所以身体会不自觉地紧缩。
手的表现，因为手的变化很丰富，结构很复[illegible]杂，所以绘制的时候要特别注意。
注意腿的表现。

■ 女性武术动作



双手握棍准备向前砍的动作。

注意手臂的表现，左手可以看到全部，右手只能看到一点。

脊柱线的位置要画准，画偏了人物看起来会有些扭曲。

双腿微微弯曲。

人物支撑点落在右脚上。



从侧面观察打拳的人物。

注意肩膀和脊柱线的画法。

因为被右腿挡住，所以很容易会把左脚和左小腿的位置和长度画错，需要注意。



抬起右腿踢的动作。

因为身体往左倾斜，抬起的右腿把人物的上半身挡住大部分。

右腿抬起，从这个角度只能看到大腿内侧。

注意膝盖的表现，如需要用一条简单的弧线表示这个位置有点下凹。

哇！好帅的姿势，没有想到女生练武术也这么帅气。



女性其他动作



双手伸直向上跳跃。

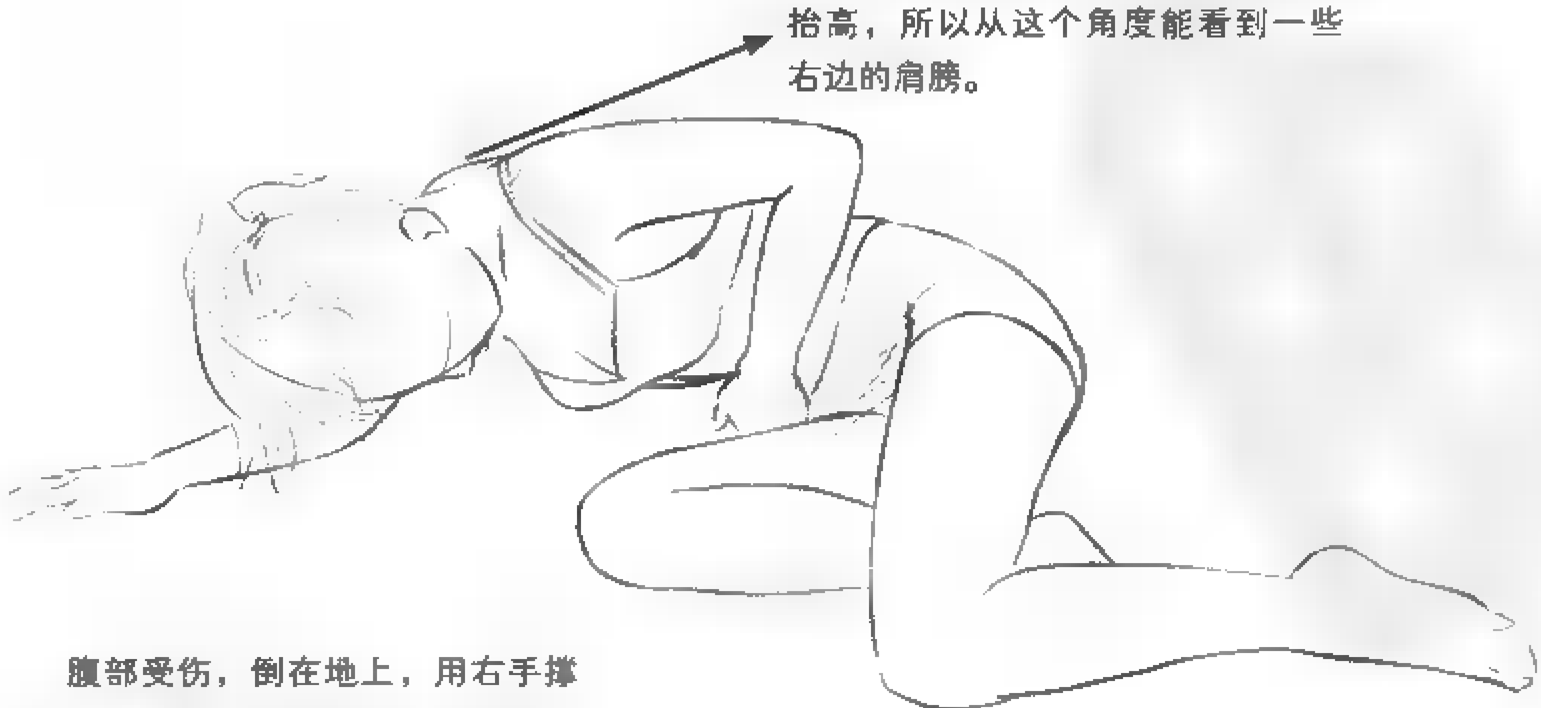
注意关节处的表现要准确。

因为处于仰视视角，所以腿部会变长，而上身和手臂会变短。



上臂几乎被前臂完全挡住。

惊吓倒地，用右手撑地，并用左手挡住。



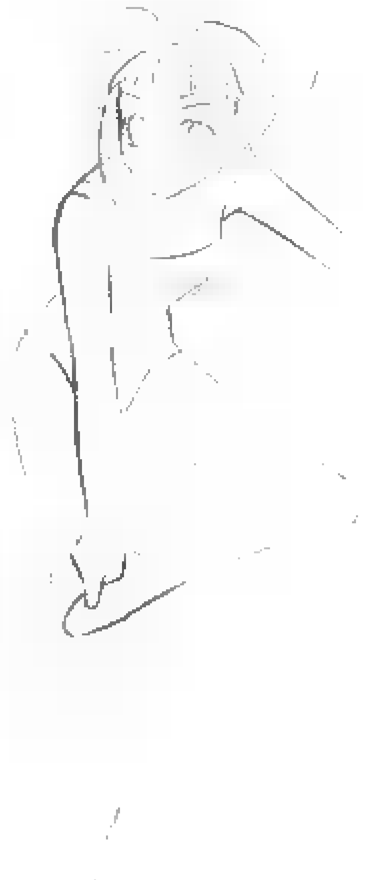
因为右手撑地，右边的肩膀会抬高，所以从这个角度能看到一些右边的肩膀。

腹部受伤，倒在地上，用右手撑住身体，用左手捂住伤口，低着头，身体有些紧缩，表现很痛苦。

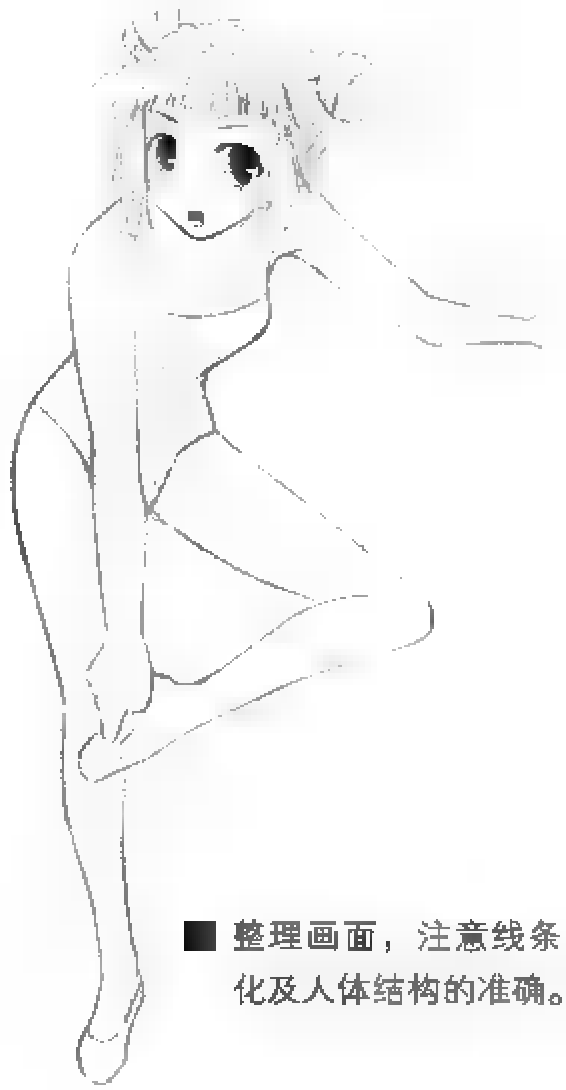
■ 实例应用



1 我们通过简单的线条将人物大概的姿态确定好。



2 设计人物形象，刻画细节。



3 整理画面，注意线条虚实变化及人体结构的准确。



1 从侧面所观察到的打招呼的动作。要特别注意人物的身体曲线，首先将人物的动作确定好。



2 设计人物形象。人物是有活力的，所以选择的发型是马尾辫。



3 刻画细节，整理线条，添加阴影，注意胸部线条和阴影的表现。



1 确定人物动作。分开的双腿和双手，视点在人物的后面。



2 添加细节，注意人体结构要准确。



3 整理画面，注意线条轻重的变化。



1 绘制人物做体操的动作，打开的双手与肩平行，向右边弯曲身体。



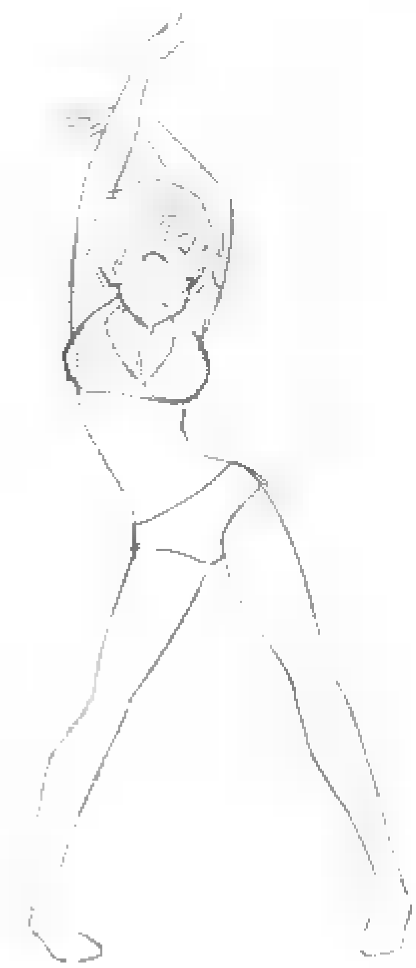
2 设计人物形象，注意胸部线条的表现。



3 整理画面，将多余的线条擦除，并刻画细节。



1 绘制出人物大概的动作，注意人体的结构比例。



2 添加细节，让人物更加形象、生动。



3 整理线条，将多余的线条擦除，阴影处该加重的地方要加重。



1 绘制人物挥手打招呼的动作。



2 添加五官、头发和衣服，注意五官的位置要正确。



3 整理画面，注意不同的地方用不同的线条来表现，如头发的线条，要画得流畅才能让头发看起来有飘逸的感觉。

Chapter 05

根据人物性格进行人物创作

本章的主要内容是根据人物性格进行人物创作，不同性格的人物，外形也有所不同。

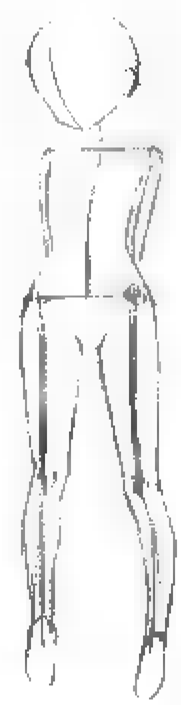


一幅好的漫画作品，里面每个人物的性格分明，如内向、怪异、活泼、稳重、温和等，不同性格的人物外形都有所不同。

5.1 温柔型女生

绘制温柔女生的头发为长发，服装要带荷叶边、蕾丝等元素，人物动作幅度不大。

绘制草图







1 通过简单的线条确定人物的头身比和姿态。

2 勾勒出大概的表情、发型和服装款式。

3 再补充细节，注意发型不仅要好看，还要注意头发的生长规律，同时注意服装的褶皱变化要正确。

清理画面





在清理线稿的时候一定要注意线条轻重的变化，这样才能让画面看起来更加生动哦！



4 通过拷贝法，先清理面部的线稿，注意通过不同粗细的线条使画面看起来有立体感。

5 描绘头发。头发的线条要圆滑流畅，这样才能让头发看起来有飘逸的感觉。

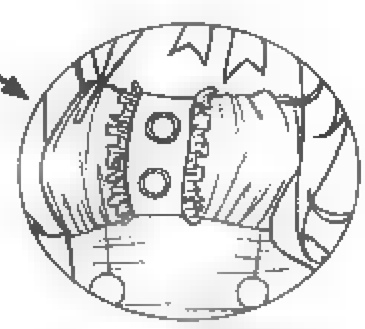


6 描绘透视关系的时候要注意荷叶边褶皱不仅要画得好看，还要正确地画出褶皱的变化规律。

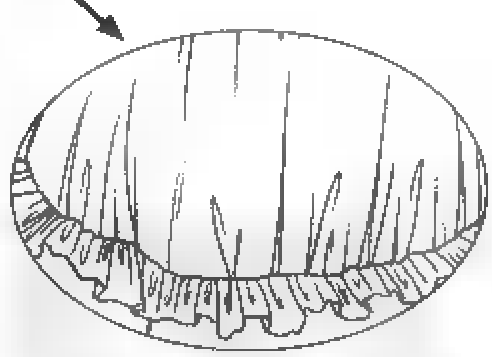




头部大样图



衣服褶皱大样图



围裙褶皱大样图



7 描绘衣服的时候除了要注意衣服款式外，[redacted]重要的是注意褶皱的变化。

8 通过排线的方式添加阴影，丰[redacted]画面的立体感，也能让画面看起来更加精美。



哇！我以后长大了也要做这么温柔漂亮的大美女！

5.2 活泼型女生

绘制活泼型女生，首先要注意人物头身比一般为6头身比以下，人物的眼睛要大而圆，表情是灿烂的笑容，给人阳光般的感觉。

绘制草图



1 通过简易结构图绘制人物的姿态，跪坐在地上，给人可爱的感觉。



2 大概勾勒出人物的五官、发型和服装。可以选择短发，这样看起来有活泼的感觉。



3 刻画人物细节，短且微卷的头发，给人活泼的感觉，眼睛大而圆，配上甜美的笑容，可以融化冰冷的心；服装为吊带连衣裙，搭配横条袜子，整体给人活泼可爱的感觉。

清理画面



4 先描绘面部，眼睛要大而圆，通过排线表现瞳孔的阴影，还要注意线条要有变化，才能让画面看起来生动。



5 描绘头发，注意头发的线条要流畅，还要有轻重的变化。



6 继续描绘，注意手臂的线条要硬朗些，而荷叶边的服装线条可以画得柔和些。



头部大样图



7 继续描绘衣服，注意衣服褶皱的变化要准确，还要注意荷叶边的刻画细节。



8 检查画面，需要加粗的线条可以继续加粗，并添加些阴影，让画面看起来更加丰富。



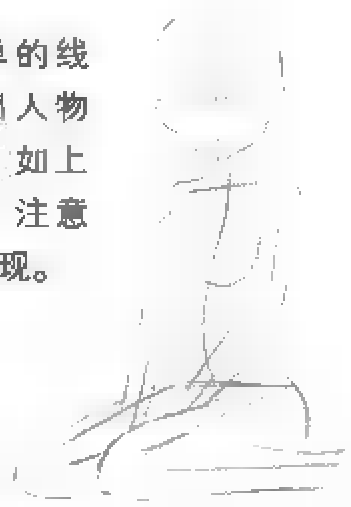
裙子褶皱大样图



5.3 文静女生

文静女生的外形是甜美的、安静的，动作不会太大，一般都端正地坐着，或是站立时双手交叉放在身前等。

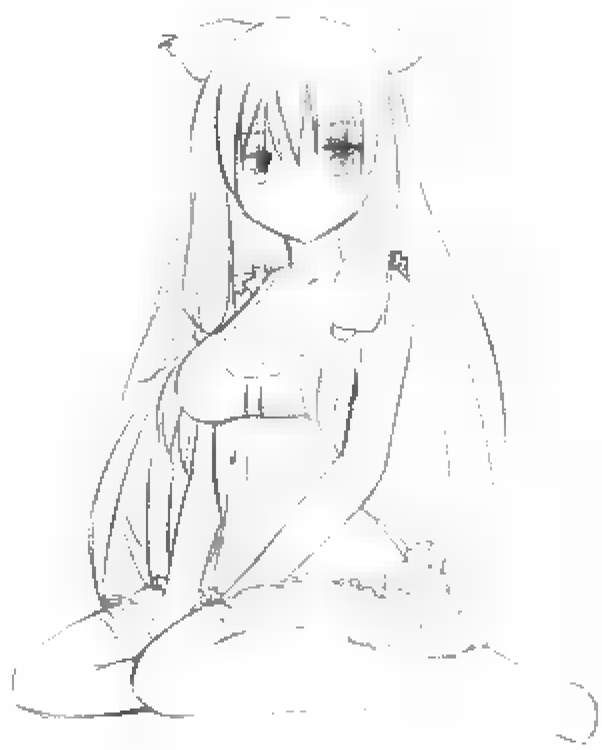
绘制草图



1 通过简单的线条勾勒出人物的姿态，如上图所示，注意腿部的表现。



2 在上一步的基础上勾勒出发型、五官的位置和样式，以及服装的样式。



3 在上一步的基础上绘制出草图的细节。

整理画面





4 通过拷贝的方法在新的空白纸上绘制出草图，绘制五官时要注意线条虚实的变化，如瞳孔的颜色是通过虚实变化的线条来表现的。

5 绘制头发的时候注意线条要流畅，头发的样式也要有变化，这样才能让人物看起来更加可爱甜美。



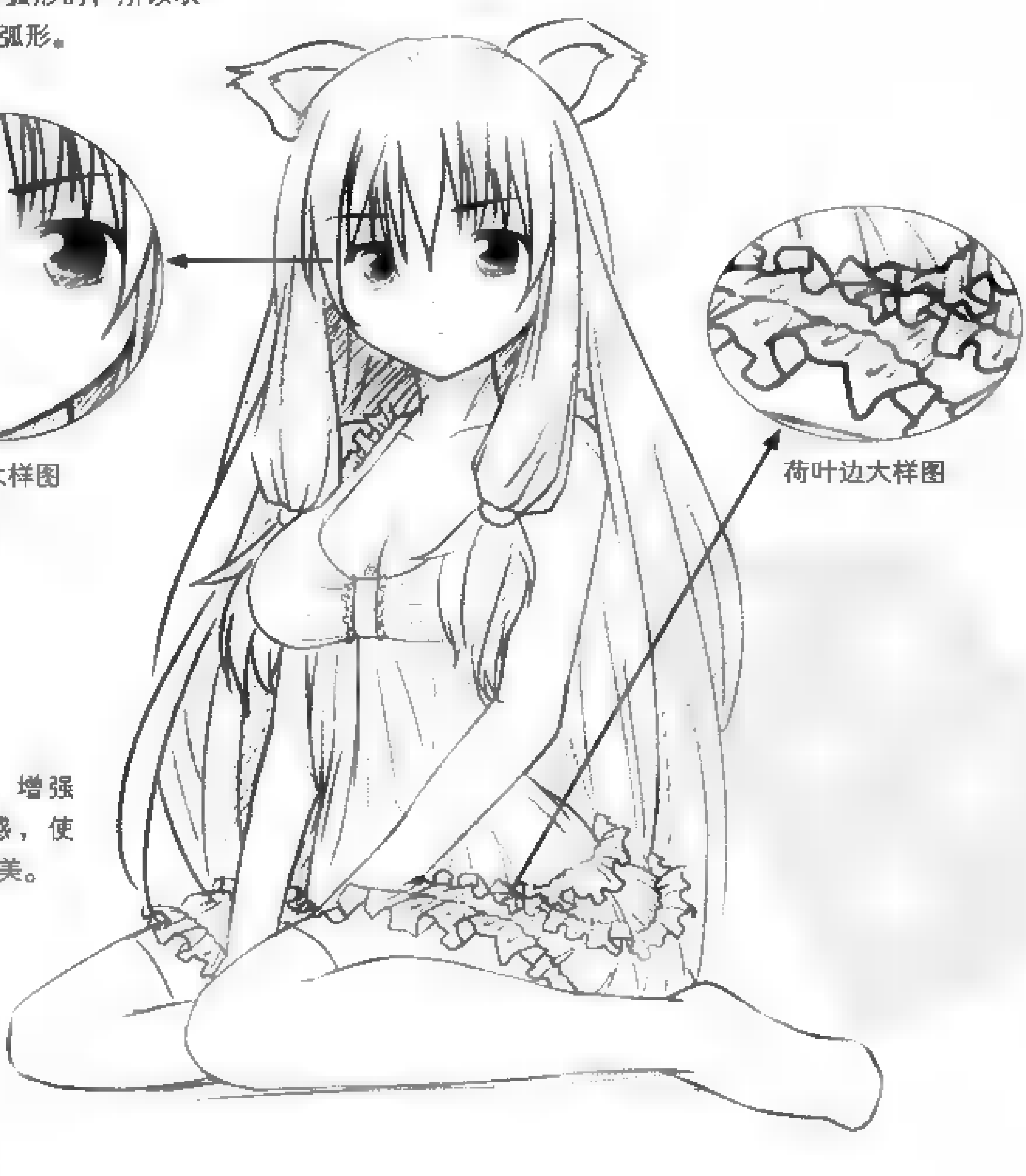


7 绘制裙子褶皱的时候要注意垂直向下的褶皱受到挤压也会有所变化，还有荷叶边的褶皱看起来很复杂，但是很有规律。

■ 绘制衣服的时候要注意胸部的线条是呈弧形的，所以衣服褶皱也呈弧形。



面部大样图



荷叶边大样图

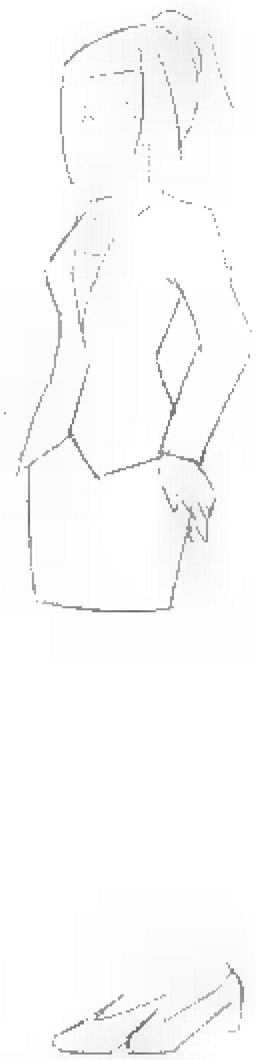
8 添加阴影，增强人物立体感，使画面更加精美。

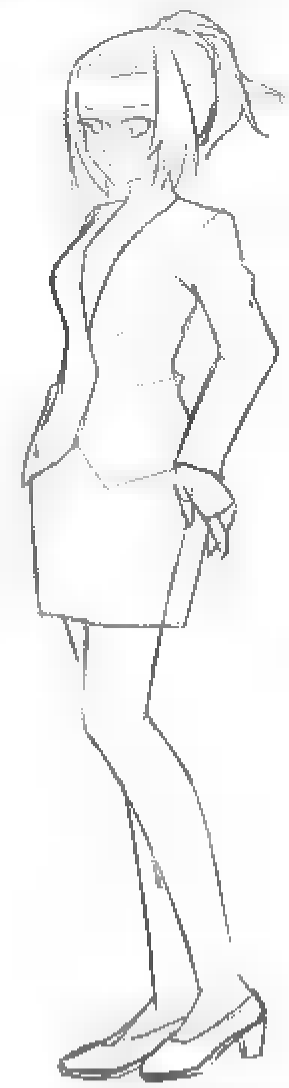
5.4 稳重女生

■ 绘制草图

绘制稳重型的女性时通常会选择6或6以上的头身比例。此类人物的衣服都是比较正式的，比如说衬衣、西服等。发型也比较简单，比如直发、短发等。







1 设想好人物的姿态，这里选择站姿，重心落在右脚，所以左腿呈弯曲放松的状态。

2 设计人物的形象，没有刘海，显得成熟些，眼镜和套装让人物看起来很稳重。

3 进一步刻画细节，头发的走势要把握好，仔细刻画五官和眼镜，添加衣服褶皱，让衣服看起来更加真实。

■ 清理画面



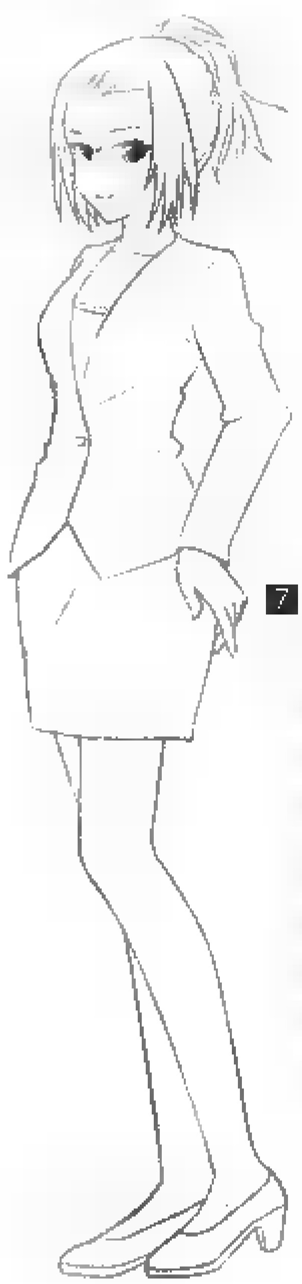
4 通过拷贝的方法整理线稿，首先从五官开始描绘，注意瞳孔高光的方向要一致。



5 描绘头发，注意线条轻重的变化，还要绘制得流畅，这样才能让头发显得飘逸。



6 描绘衣服，因为材质没有头发那么软，所以衣服的线条可以硬朗些。



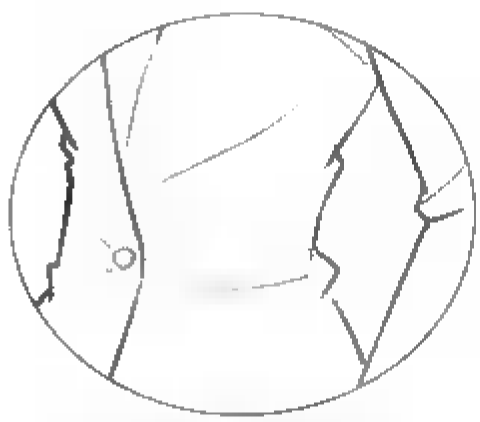
7 继续描绘。描绘的时候要注意衣服■皱的合理性，例如，因为胸部是凸起的，所以会在■部下方形成一条上提的褶皱线；而手臂弯曲挤压袖子，也会形成一个凸起的褶皱。



8 检查画面有没有错误的线条，可以用修正液修正，并用排线的方式添加阴影，让人物更加生动。



五官大样图



衣服褶皱大样图

通常成熟稳重的女性都会给人一种距离感。



5.5 成熟性感女生

女生成熟、性感的表现必须要身材好，身材好就必须是7头身或7头身以上的头身比例，还有就是胸大腰细等，并且人物的表情、姿态也要性感妩媚。

■ 绘制草图





1 绘制一个性感的人物姿态，如上图所示，注意人物头身的比例。

2 确定好五官的位置、发型和服装，制服搭配这种姿势显得成熟中带着一种性感。

3 继续刻画人物，眼睛要妩媚，发型是长直发，衣服是短裙套装。

■ 清理画面





4 用复制的方式整理线稿，当然也可以用橡皮擦将多余的线条擦除。描绘眼睛的时候要画出妩媚的感觉。

5 继续描绘头发，注意线条要流畅，还要有轻重的变化。



6 描绘的同时还要继续观察有没有错误的地方，以便及时改正。描绘衣服的时候线条可以潇洒自如一点。



7 衣服的褶皱表现很重要，错误的褶皱会让人物看起来很别扭，如因为拉扯挤压的关系，袖子会形成凸起的褶皱。绘制皮鞋的线条可以硬朗些。

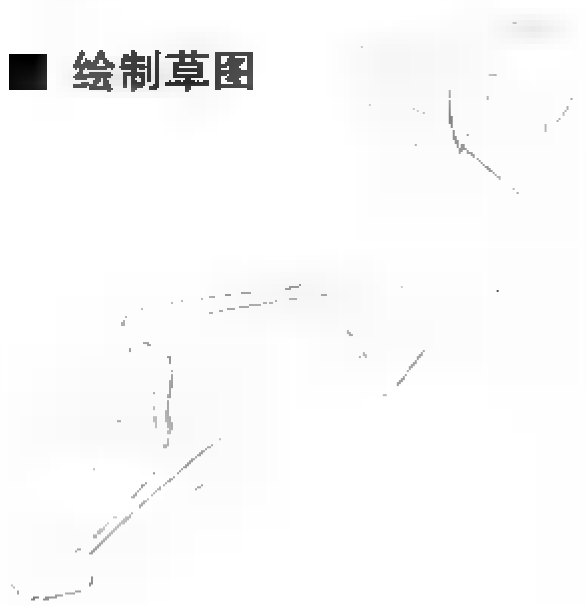


8 检查画面，看看有没有需要修正的线条，并添加阴影，增强画面立体感。

5.6 斯文男生

斯文的男生通常穿着都比较简单、干净，比如白衬衣加休闲裤等，人物外形比较柔柔弱弱的。这种类型的男生给人亲切的感觉。

绘制草图



1 用简单的线条绘制俯视视角下人物的简易姿态图，如左图所示。





3 继续完善草图的细节，注意手和脚的结构要准确，头发的走势要准确，衣服的褶皱表现也要准确。

2 在简易图上添加五官、头发和衣服，注意五官的位置要准确。

整理画面





4 绘制好草图以后，通过复制的方法整理线稿。首先描绘五官，注意线条的虚实变化，瞳孔的光源要一致。

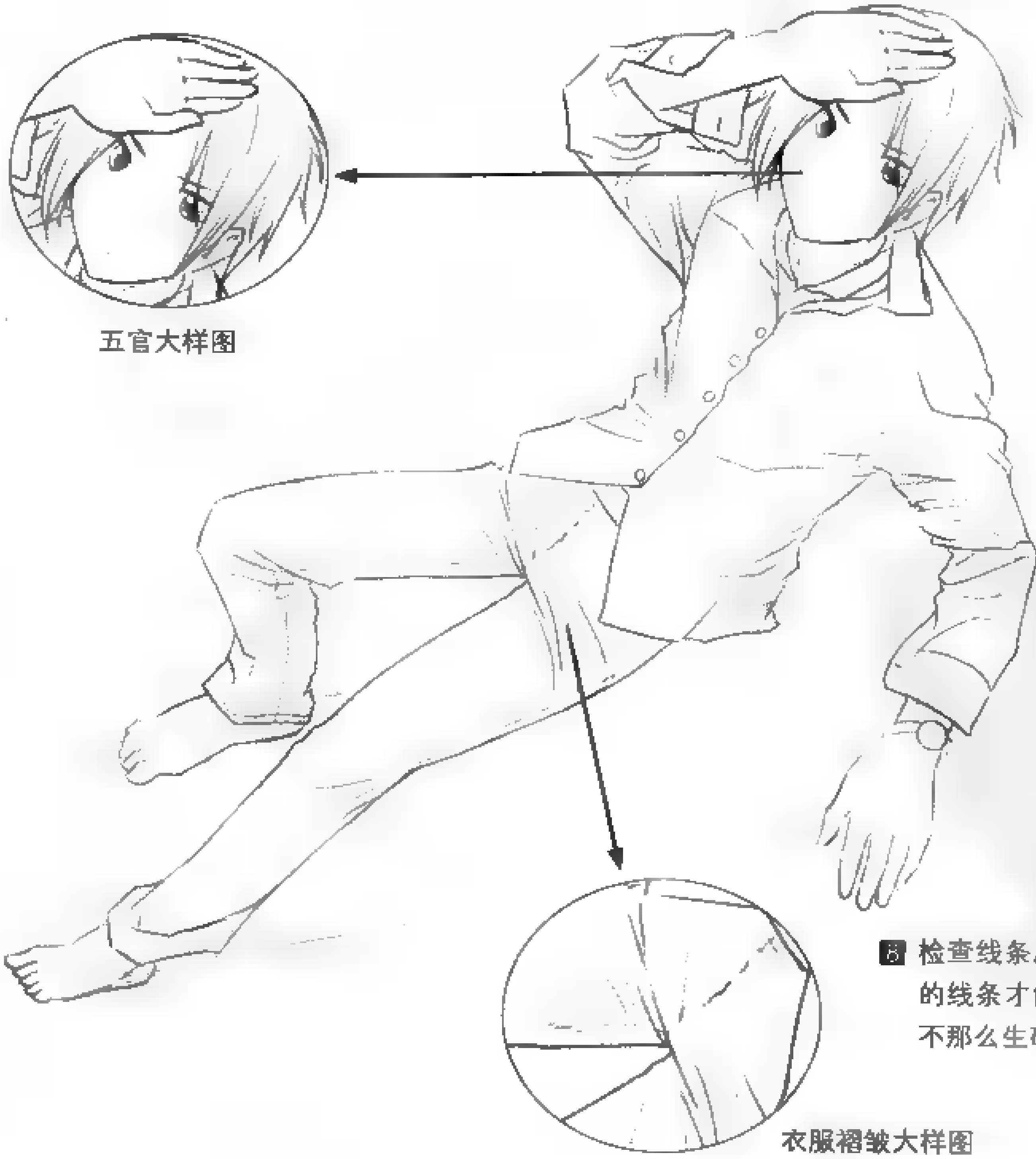
5 继续描绘头发，注意线条不能太死板，画的时候要一气呵成，这样头发看起来才是飘逸的。



6 描绘衣服的线条可以画得硬朗些，褶皱的线条还要有虚实的变化，注意褶皱的准确性。



7 衣服褶皱的变化很多，看起来很复杂，但它也是有规律的，只要把握好它的规律，就不会出错了。



五官大样图

衣服褶皱大样图

8 检查线条。具有虚实变化的线条才能让画面看起来不那么生硬、死板。

5.7 阳光型男生

阳光型男生通常都是面带笑容的，眼睛大[redacted]，穿着休闲服或运动服，给人的感觉是充满青春活力，笑起来如给人阳光[redacted]的温暖。

■ 绘制草图



1 通过简单的线条绘制人物大体的轮廓，如上图所示。





3 继续刻画草图，完善细节。这里的人物造型是短发、大眼睛，笑容很阳光，衣服为学生制服。

2 通过简单的线条确定好发型、五官的位[redacted]和衣服的样式。

■ 整理画面





4 整理画面。描绘五官的时候线条要有虚实变化，这样不仅可以让画面看起来比较生动，还能让画面有立体感，同时通过排线的方式给瞳孔绘制有渐变的阴影，让眼睛更加有神。

5 继续整理画面。绘制头发的时候线条要流畅、洒脱，要一气呵成，不能在中间停顿，同时还要有粗细的变化，这样才能让头发看起来很飘逸。

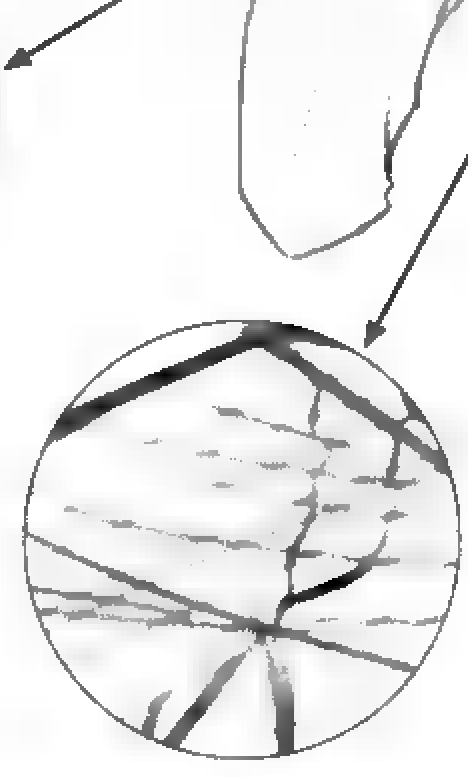


6 刻画手的时候注意手的结构要准确，还要考虑[redacted]近大远小的透视关系，比如说大拇指因为透视关系从视角上看变小了。



7 刻画衣服的时候要注意褶皱的变化，还有因为是俯视视角，[redacted]部比肚子会凸出来，所以胸线必须要明显表现出来。





8 最后检查画面，完善细节，并用排线的方式添加阴影，添加阴影的时候要注意光源，还要注意因为人体结构的变化让褶皱也产生了不同的变化。

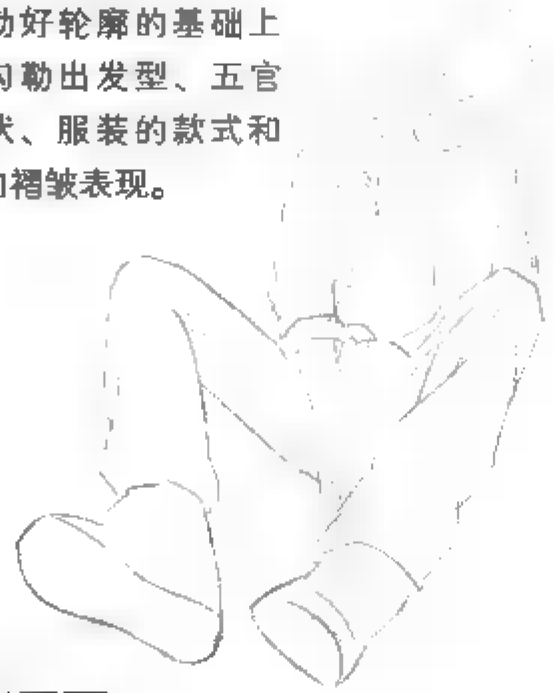
5.8 型男

型男，顾名思义就是要长得帅气，五官看上去有立体感，眼睛呈杏仁形，造型要帅气，比如较长的头发，而且都有造型，身材要好，通常要有8或8以上的头身比。

■ 绘制草图



1 将人物的姿态确定好，通常用简单的线条将大概的动作轮廓勾勒出来，不需要太细致。



2 在勾勒好轮廓的基础上继续勾勒出发型、五官的形状、服装的款式和大概的褶皱表现。



3 继续完善细节，如眼睛具体的形状和眼神的表现、发型的具体样式、服装褶皱的样式等。

■ 整理画面





4 整理画面。描绘面部，注意线条要有轻重的变化，结构要准确，瞳孔的阴影要准确。

5 描绘头发时要注意每一缕头发的变化都是不同的，只有这样才能让头发看起来比较自然、生动。



7 因为裤子和鞋子的材质比较硬，所以线条可以画得硬朗些。



8 描绘衣服的时候不仅要考虑到身体结构所引起的褶皱，还要考虑到因为挤压或拉扯所产生的褶皱变化。



9 检查画面，完善线条，并添加阴影，添加阴影后人物更加帅气，画面也更加精美。

5.9 帅气男生

帅气人物的表情会比较冷静，不像阳光型男生充满了笑容，穿着或时尚，或绅士的衣服，给人的感觉很有气质。

■ 绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物姿态，走路，右手插在口袋里；左手拿衣服，洒脱地将衣服搭在肩上。



2 设计人物造型。头发被风吹起，很飘逸；五官清秀；带点笑容；穿着则是马甲、衬衣、西裤和皮鞋。



3 上一步只是将造型大概定下来了，这里还要继续完善细节，直到满意为止。

■ 整理画面





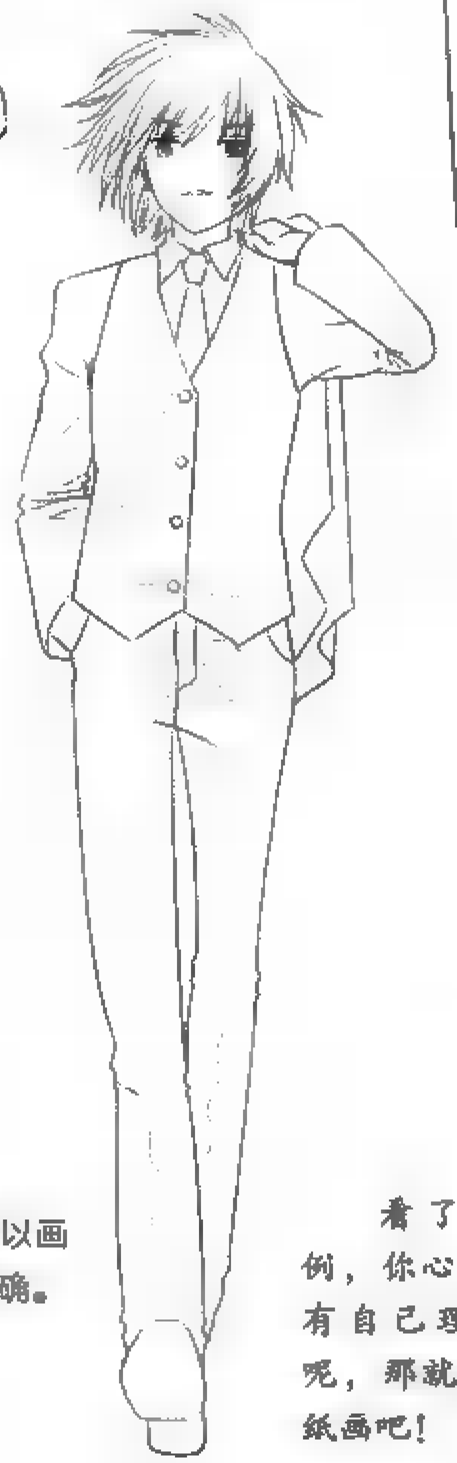
4 整理线稿。可以用橡皮擦将多余的线条擦除，也可以用复制的方法在新的稿子上整理，这样画面会更加干净整洁。

5 绘制的时候要注意线条的流畅性，特别是头发的线条要一气呵成，这样才能让头发看起来更加飘逸。



五官大样图







6 衣服的线条可以硬朗些，还要注意褶皱的变化，如马甲扣子边都会出现发射式的褶皱。

8 添加阴影，注意光源，还要注意褶皱变化所引起的光影变化。

7 继续描绘，裤子和皮鞋的线条可以画得硬朗些，注意裤子的褶皱要准确。

看了这么多的范例，你心目中是不是也有自己理想的人物了呢，那就赶紧拿起笔和纸画吧！



Chapter 06

根据人物角色设定进行人物创作

本章主要讲的是根据人物角色设定来进行人物创作，如警察要穿警服，职员会穿制服，运动员会穿运动服，学生会穿校服等。人物角色的区分最主要的体现便是服装，当然对外形也有些要求。



漫画中的主角除了外形表现外，还会有自己的特征，如武士、黑帮老大、警察、教师、职员等。他们会有不同的打扮，如职员通常都要穿西装，而运动员则要穿运动服。下面我们就来讲解职业外形的表现技法。

6.1 剑客

剑客，在穿着上以休闲服装为主，一定会佩剑；体形没有特别要求，可以是瘦的，但姿态一定是潇洒的，也可以是健壮的；头身比也没有要求。

绘制草图







1 这里设定的姿态是双脚打开的站姿，双手握剑，将剑扛在肩上，头歪向一侧。

2 设计的人物发型是长发，衣服是休闲服，其表现是自大的，眼睛看着远处，嘴巴张开。

3 上一步只勾勒了轮廓，这一步要将细节完善。

整理画面





4 整理画面，可以用橡皮擦擦去多余的线条，也可以通过复制的方法整理线条。这里选择的是复制的方法。

5 描绘的时候注意线条要有轻重的变化，这样才能让画面看起来不那么呆板，也能让人物看起来更加形象。

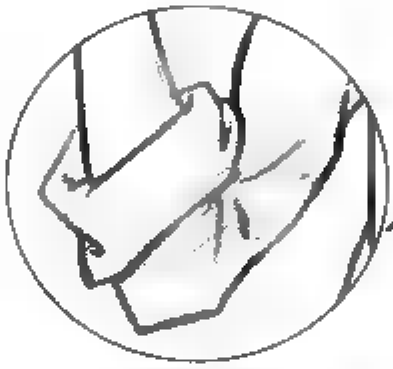




面部大样图

6 继续描绘衣服，除了要注意衣服结构外，还要注意褶皱的表现。





袖子褶皱大样图



7 整理裤子和鞋子的线条，注意裆的位置的褶皱表现。

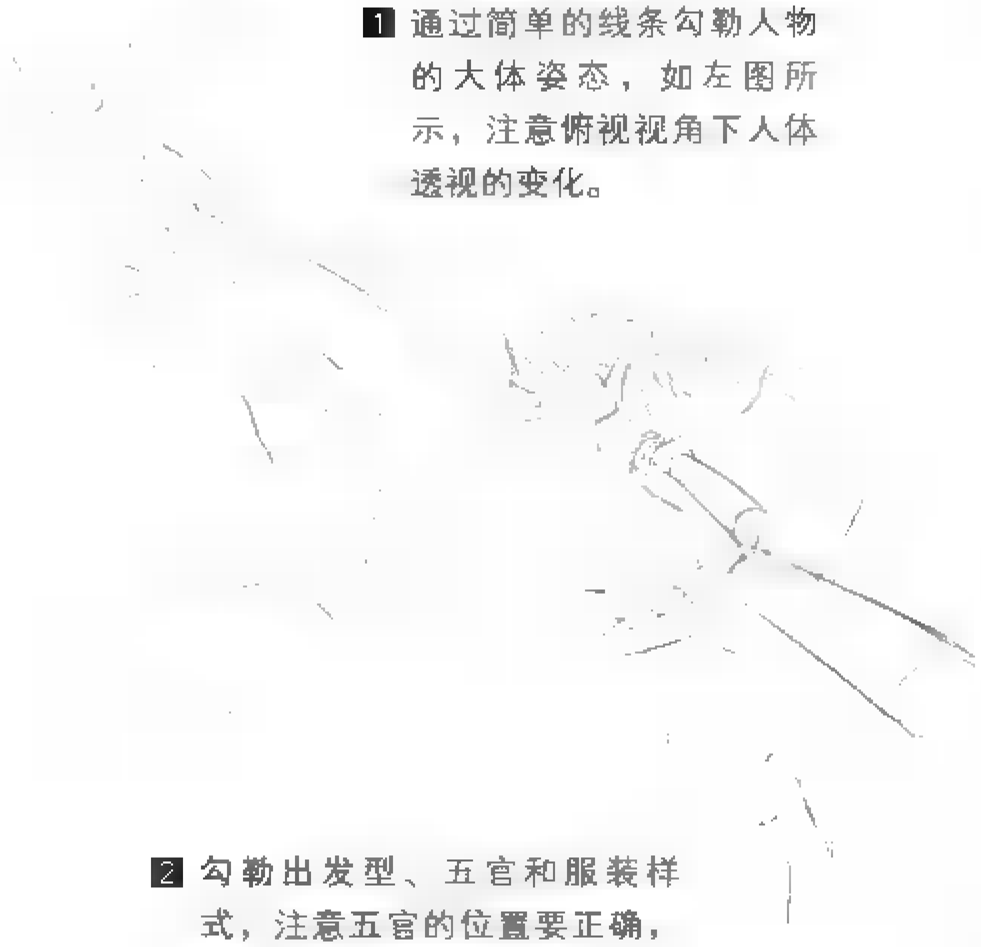
8 再认真检查一下看看有没有需要修正的地方，并添加阴影，可以让人物更加立体、更加形象。

6.2 武士

武士，身上当然离不开兵器啦，外形没有特定要求，但是习武之人看起来应该都是健壮的。

■ 绘制草图

1 通过简单的线条勾勒人物的大体姿态，如左图所示，注意俯视视角下人体透视的变化。



2 勾勒出发型、五官和服装样式，注意五官的位置要正确，否则人物看起来就不自然了。



3 上一步只是勾勒出头发、五官和衣服的样式，这一步在上一步的基础上修改和完善细节。

■ 整理画面





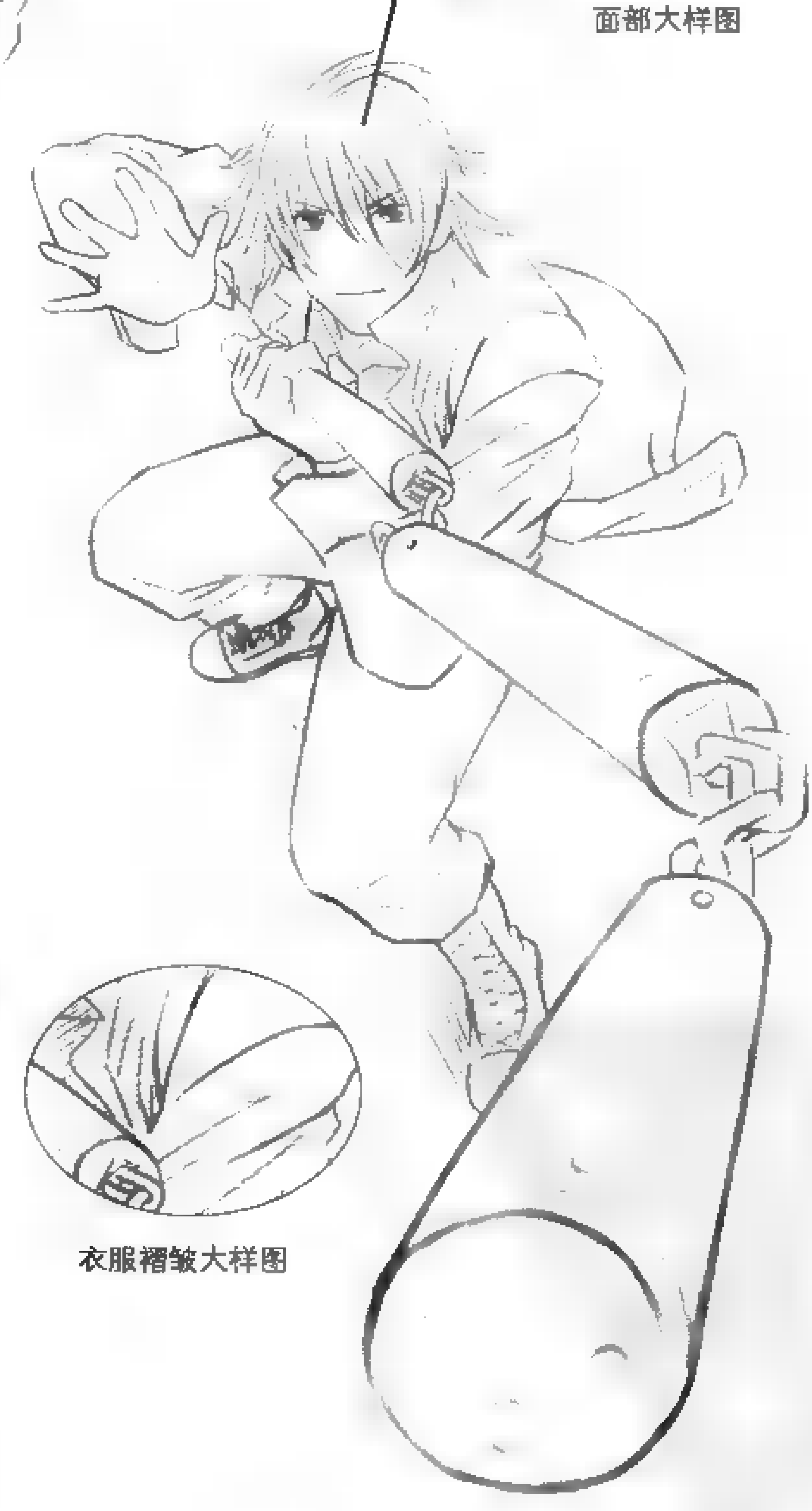
4 整理线稿，这里采用复制法整理线稿。首先从五官开始整理，注意线条的粗细变化，瞳孔阴影要有虚实的渐变。

5 整理头发，注意线条要流畅，还要有轻重的变化。绘制头发的时候要注意每一缕头发的样式都不同，这样看起来才自然。

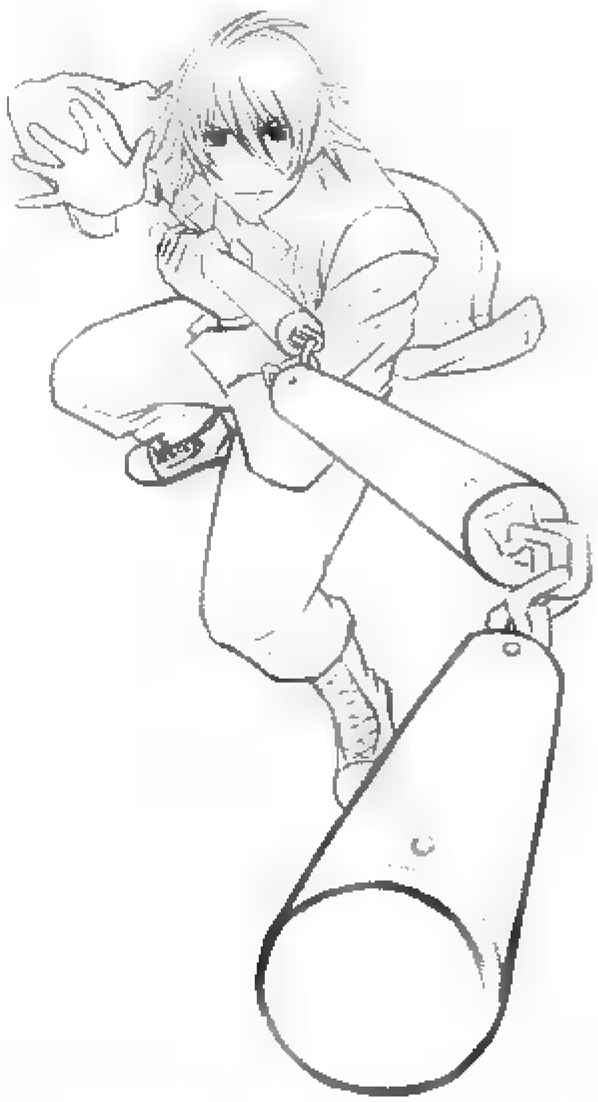




面部大样图



■ 继续整理线稿，因为是俯视视角，而且人物动作比较大，所以要特别注意衣服褶皱的变化，如袖子受到挤压后所形成的褶皱，此外还要注意手的结构要准确。



衣服褶皱大样图

■ 继续整理线稿，注意衣服的材质比较硬，所以线条可以绘■得硬朗一些，注意膝盖处的褶皱变化。

■ 再检查一下画面，看看是否有需要修改的细节及修正的线条，添加阴影，让人物看起来更加生动。

6.3 黑帮老大

黑帮里的人物，样子看起来是凶狠的、阴险的。黑帮老大除了具备以上特点外，穿着上却是很绅士的。

绘制草图







1 勾勒出人物动作，因为是老大，所以选择了一个翘着二郎腿的坐姿，双手十指相扣，头微仰，并歪向右侧。

2 在动作轮廓上添加头发的大概样式、五官的位置和衣服大概的款式。

3 在上一步的基础上添加细节，因为是老大，所以眼神要很犀利的，表情也是很严肃的。

整理画面





4 整理面部，注意表情是严肃的，眉毛呈倒八字形，眼睛细长，瞳孔绘制得很小，给人阴险的感觉，嘴角下弯，注视前方。

5 整理头发，注意头发的走势要准确，每一缕头发都不一样，否则会让画面看起来很呆板，同时线条要流畅，这样才能让头发看起来是飘逸的。





6 整理手的线条的时候要注意因为人物带着手套，所以需要将手套接缝线绘制出来，但只能用很细、很随意的线条来刻画；要注意衣服褶皱的变化，如腋窝处因为受到挤压所形成的褶皱和手臂弯曲挤压袖子所形成的褶皱是不一样的。



7 注意这里衣服的褶皱很多，如大衣下摆下垂的褶皱要画准确，裤子的褶皱也要画准确，有一个地方画错，整个画面就会显得不自然。

8 检查画面看看是否有需要修正的地方，并添加阴影，这里面部眼睛处的阴影很重要，能让人物看起更加阴险狡猾。

6.4 死神

一般的死神外形是披着黑斗篷，拿着死神镰刀，面部不会露出来，这样才能给人一种恐怖的感觉。

■ 绘制草图



1 勾勒出外形：斗篷和死神镰刀。姿态是站立的，左手拿着死神镰刀，右手向前伸，手呈鹰爪式。



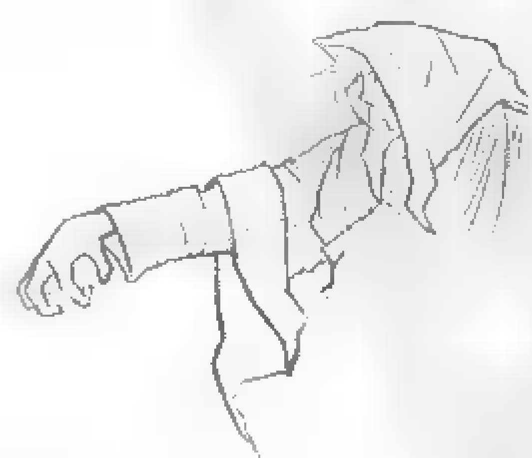


3 继续在上一步的基础上添加细节，如人物的五官、手的具体表现、斗篷的样式和褶皱的表现。

2 在上一步的基础上将服装样式和镰刀的轮廓绘制出来，注意衣服结构的合理性，如腰带的位置等。

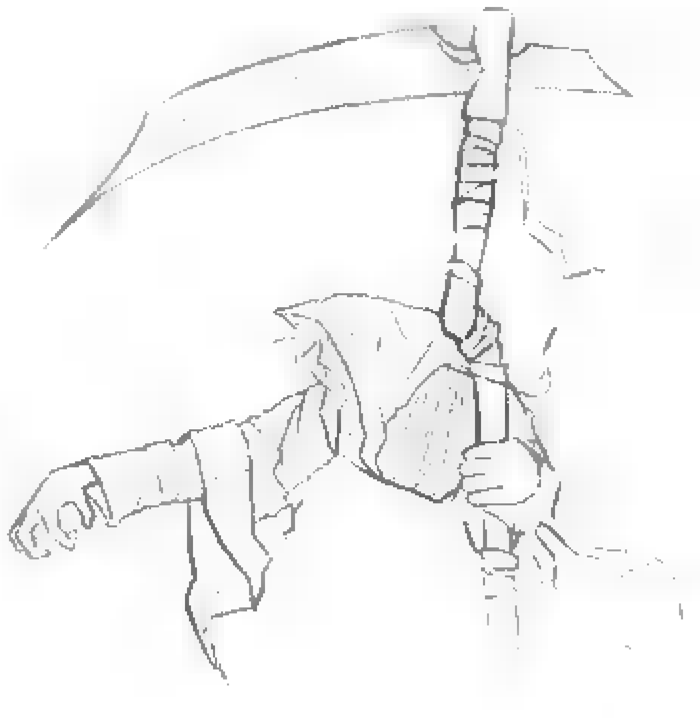
■ 整理画面





4 整理画面，即整理线条，这里通过复制的方法整理线条。注意线条要有轻重的变化，还要注意褶皱的变化要合理。

5 继续整理线条，因为斗篷的样式比较复杂，形成的褶皱也会比较多，所以在绘制的时候一定要注意褶皱的变化。



6 绘制死神镰刀，要表现出刀刃的锋利，就必须将刀尖画尖锐，同时添加刀刃线。



7 继续整理线稿，因为是死神，所以斗篷的下摆绘制成烂布，给人颓废、凄凉的感觉。



面部大样图

8 添加阴影，斗篷和死神刀给人死亡、恐惧、神秘的感觉。

6.5 医生

医生的必备装备有白大褂和听诊器，其他的没有什么特别的要求，可以是年轻帅气的，也可以是年老憨厚的。

■ 绘制草■







1 绘制人物姿态，如上图所示，注意人的头身比。

2 在上一步的基础上勾勒出发型的样式、五官的位置和衣服样式。

3 对勾勒出的样式进行完善。

■ 整理画面





4 整理面部线条。因为是帅气的医生，所以眼睛呈杏仁型，嘴巴带点笑意，这样才能给人亲切的感觉。

5 继续整理线条，注意头发的走势，每一缕头发的样式都不相同，还有线条要流畅，才能让头发看起来飘逸，让人物看起来帅气。





面部大样图



6 注意衣服褶皱的表现：马甲在肚脐位置处的褶皱是横向的，而袖子在关节处因为挤压会有凸起的褶皱。





裤脚褶皱大样图

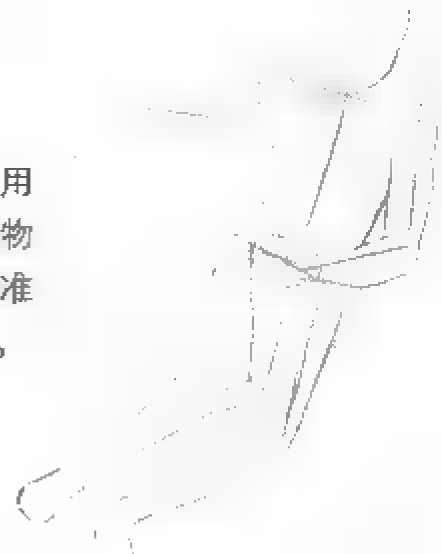
7 要注意裆的位置褶皱的变化，还有裤脚的褶皱变化要合理。

8 添加阴影，注意光源，添加阴影后使人物更加生动。

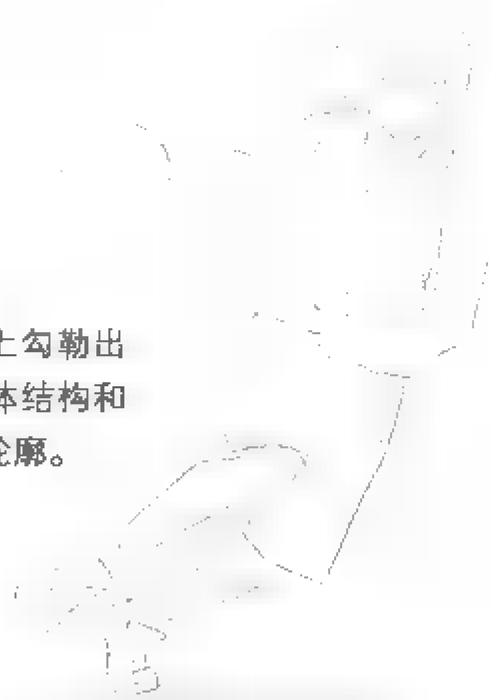
6.6 篮球运动员

篮球运动员的长相当然是阳光的啦，身高通常都很高，也就是说为8头身比或8头身比以上，通常的穿着都是运动装和休闲装。

■ 绘制草图



1 选择运球的动作，先用简单的线条勾勒出人物的动作，注意姿态要准确，结构比例要准确。



2 在上一步的基础上勾勒出人物的发型、身体结构和服装样式的大概轮廓。



3 继续添加一些细节，让人物看起来更加生动。

■ 整理画面





4 整理画面，这里通过复制的方法在新的空白稿子上绘制，这样可以让画面更加干净整洁。

5 绘制五官的时候要注意线条粗细的变化，如上眼睑的线条要画得粗些，而鼻梁处的线条则要画成细的，头发的线条要表现流畅。





面部大样图

■ 因为是运动员，所以要绘制出肌肉，如三头肌和肱二头肌。



■ 绘制衣服的时候要特别注意褶皱的变化，因为衣服面料较柔软，人物的动作很大，所以褶皱的变化很复杂。





衣服褶皱大样图

■ 检查画面，添加阴影，让人物看起来更加生动。

6.7 学生

一般情况下学生当然是穿着学生制服了。人物头身比没有要求，而且人物的样子或是充满青春活力的，或是书呆子的样子等。

■ 绘制草图



1 勾勒出人物的大概姿态，如上图所示。绘制的时候要注意人物的头身比和身体结构要准确。

2 在上一步的基础上添加头发、五官和衣服样式的轮廓。

3 这只是大概的轮廓外形，人物看起来单薄、不生动，所以在上一步的基础上添加细节。

■ 整理画面



4 通过复制的方法整理画面。绘制人物五官的时候要注意侧面轮廓的表现，如女生的鼻子不能绘制得太高太挺，而是小巧可爱的。

5 绘制头发，注意线条的粗细变化，如主线可以绘制得粗些，其他线条可以绘制得细些，这样层次感更加分明，线条还要绘制得流畅。



6 绘制书包的线条要硬朗些，因为是硬的材质；绘制衣服的时候注意褶皱的变化，如手臂抬起，腋下线会上提，腰部也会形成凸起的褶皱。



7 绘制百褶裙的时候要注意裙子结构的变化，还要注意腿部结构的变化，鞋子的样式要绘制准确。

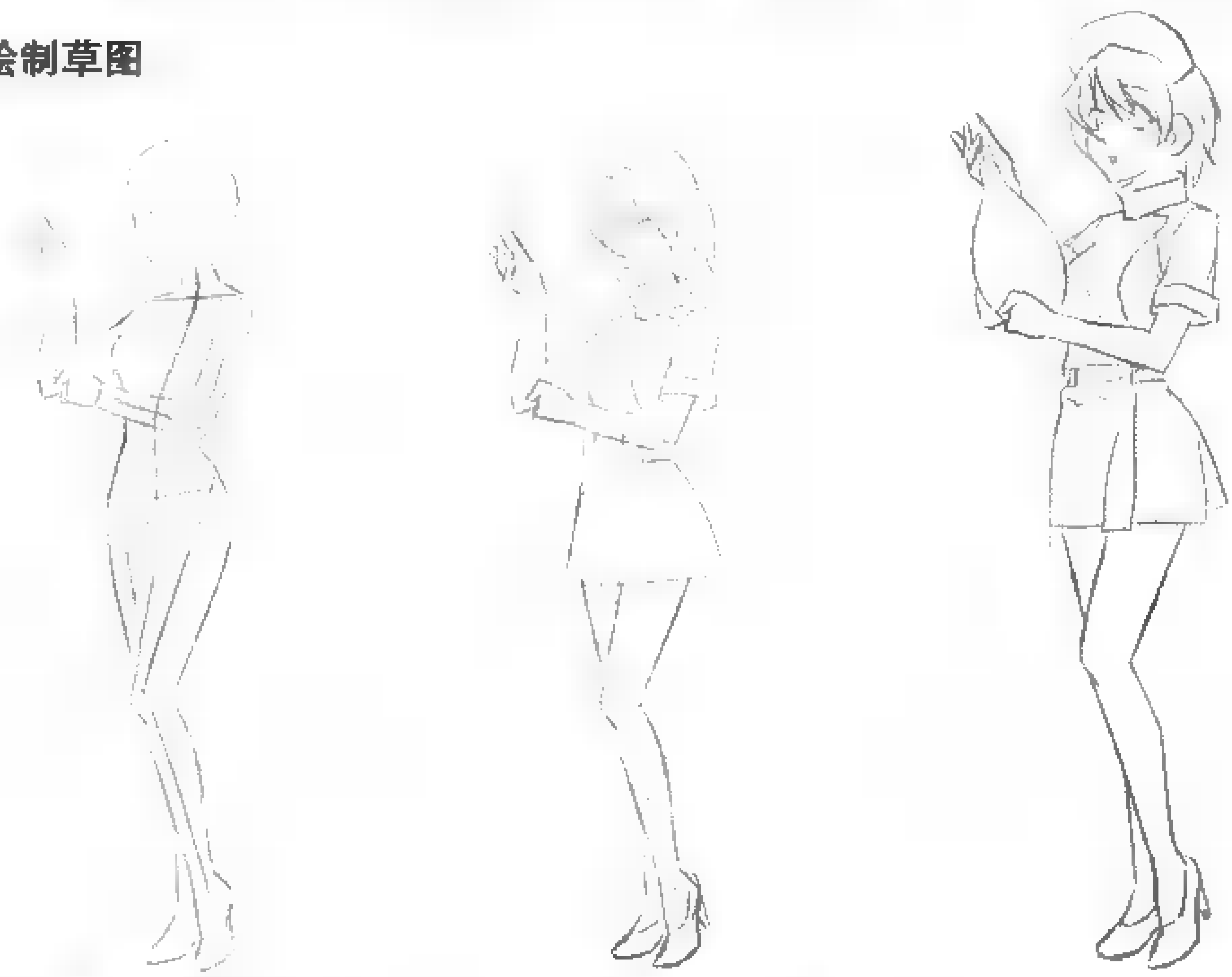


8 检查画面，看看是否有需要修整的线条，并添加阴影，让人物更加生动。

6.8 护士

护士，当然要穿着素雅大方的护士服啦，这样不但可以表现出她的美观、大方、整洁，还可以表现出护士沉稳、平和的性格。

绘制草图



1 绘制人物姿态，如上图所示，绘制的时候要注意人体结构的比例。

2 在上一步的基础上勾勒出发型、五官的位置和服装的样式。

3 在上一步的基础上添加一些细节，让人物看起来更加生动。

整理画面





4 因为在绘制草图的时候反复擦涂，纸已经有些起毛了，通过复制的方法在新的空白纸上整理线稿。

5 绘制五官的时候要注意线条的粗细变化，还要注意瞳孔的阴影是渐变的，这样才能使人物看起来更加有神。

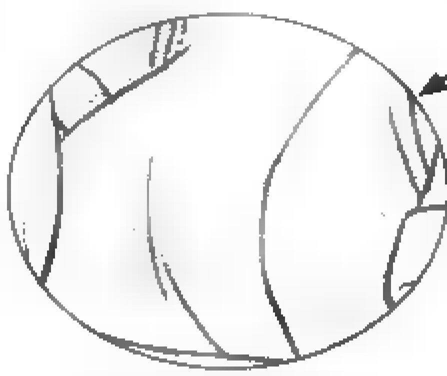




面部大样图



6 绘制胸部线条的时候要注意，因为胸部的形状是圆的，且是凸起的，要用弧线来表现。衣服是贴身的，所以褶皱变化没有那么丰富。



胸线表现大样图



7 绘制衣服的时候要注意主线绘制得粗些，而且要表达得清楚明了，而褶皱线主要挑选一些能表现褶皱的就可以了，一些细小的线条就不需要刻画了。

8 添加阴影，注意光源，在添加阴影的时候要考虑人物结构变化所引起的阴影变化，如胸部阴影的上端是呈弧形的。

6.9 工人

工人，身穿工作服，工作服是为工作需要而特制的服装，所以服装款式要宽大舒适，布料则是耐磨的那种布料。

■ 绘制草图







1 绘制人物动作，工作累后坐在地上休息，如上图所示。绘制人物动作时可以用简单线条勾勒出来，因为在后面还需要修整。

2 再勾勒出发型、五官的位置、服装的样式和手脚的结构。

3 在上一步的基础上添加草图的细节，如每一缕头发的样式，眼睛是往哪个方向看的，衣服的具体结构样式等。

■ 整理画面





4 通过拷贝的方法整理画面，注意在绘制五官的时候要注意线条的虚实变化，如鼻子用轻轻的一笔表现，就可以让人物看起来很可爱。

5 绘制头发的时候注意每一缕头发都要有粗细的变化，且线条要流畅，这样才能让头发看起来好看、自然。



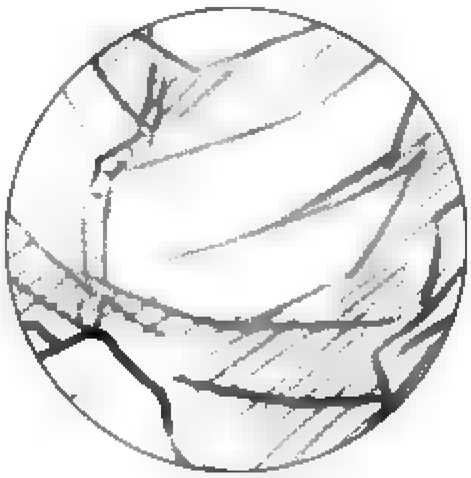


7 绘制裤子的时候要注意因为裤子很宽大，所以褶皱的线条很明显；注意脚因为动作不同、视角不同，其表现也是不同的。

8 绘制衣服的时候要注意结构的准确和褶皱的变化，还要注意身体结构的准确，如锁骨的位置，手的不同动作的不同表现等。



面部大样图



衣服褶皱大样图



9 将画面全部检查一遍，并添加阴影，注意光源，阴影的变化受到身体结构和褶皱变化的影响。

6.10 武术高手

会武术的人从外表是很难看得出来的，只有“秀”出武术动作的时候才能看出是不是真的会武术。这里选择了一个踢腿的动作。

绘制草图







1 用简单的线条勾勒出人物的姿态，如上图所示，因为动作比较复杂，所以要特别注意其准确性。

2 再勾勒出发型、五官位置和服装。

3 在上一步的基础上细化草图，注意因为透视关系上半身看起来变小。

整理画面



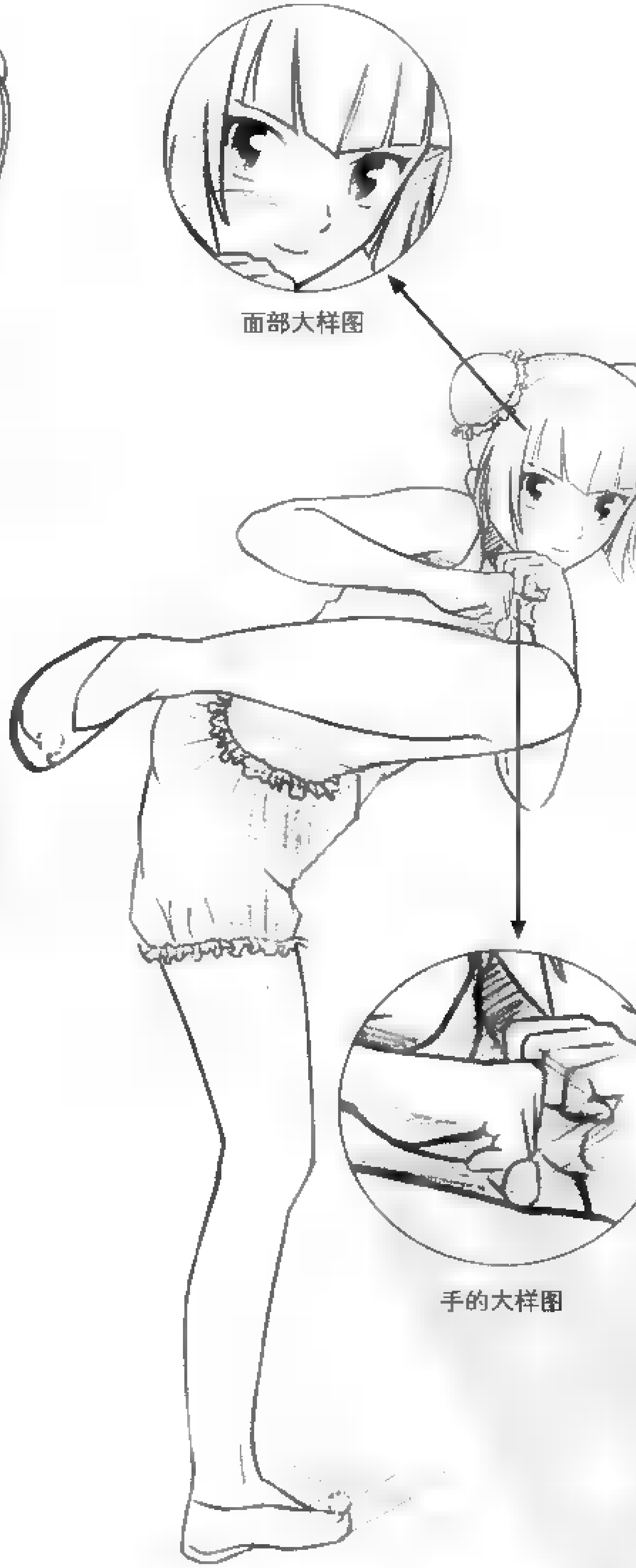


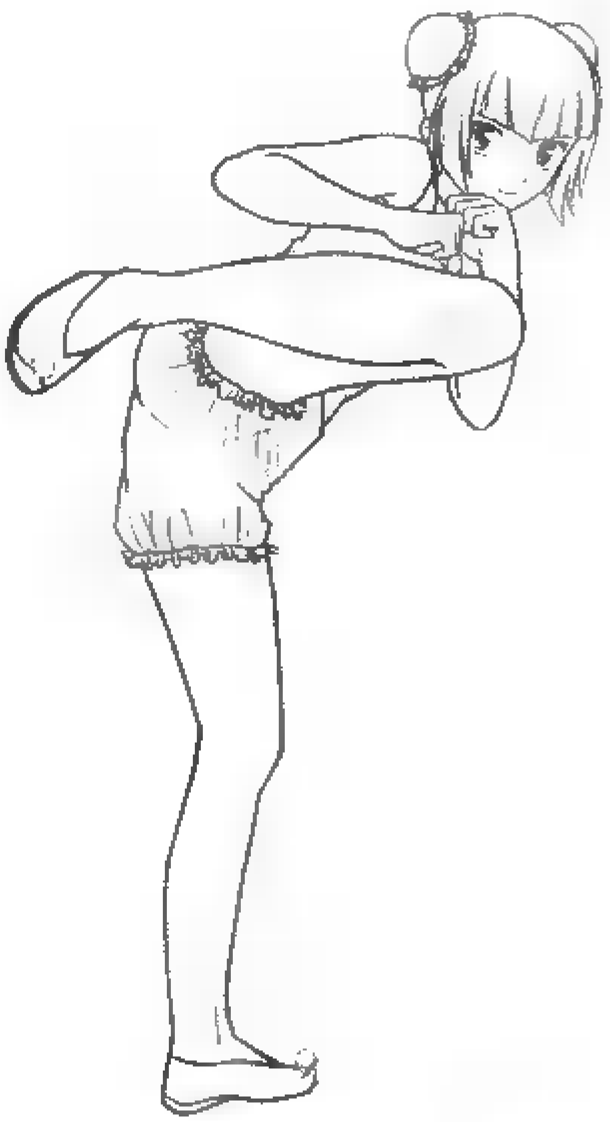
4 整理画面，可以用橡皮擦擦除多余线条，修正主要线条，或用拷贝的方法在新的空白纸上绘制新的草图。这里选择拷贝的方法。

5 绘制的时候要注意线条虚实的变化，如绘制瞳孔的时候，用虚实变化的线条来表现来瞳孔颜色，让眼睛看起来炯炯有神。



■ 绘制手的时候注意身体结构的表现要准确，如两只手是对称的，两只手的样式是不同的。





■ 绘制裤子的时候要注意荷叶褶皱的表现，还要注意因为右腿抬起来踢，所以只能看到大腿内侧。

■ 检查画面，修整好线条，并绘制阴影，让画面看起来更加精美。

6.11 OL

OL是Office Lady的英文缩写，指白领女性。白领女性在样貌上是成熟的，通常穿职业装或正装，如西服。

■ 绘制草图



1 绘制人物姿态：坐在椅子上看资料，右腿搭在左腿上。



2 在上一步的基础上添加发型、五官的位置和服装的样式。



3 绘制草图的细节。

■ 整理画面



4 整理面部，绘制五官的时候要注意线条的虚实变化，如镜片下有镜框，所以线条绘制成粗一些的；镜片上没有镜框，所以线条很细。



5 绘制头发的时候注意线条要流畅，还要注意结构的准确性，如发际的位置不能过高或过低，这样人物看起来才是漂亮的。



6 绘制衣服的时候要注意褶皱的变化，如袖子处因为挤压的关系会有凸起的褶皱，而衬衣的褶皱则是因为拉扯所形成的横条褶皱。



7 绘制腿部的时候要注意腿部动作要正确。



8 再检查一下画面，看看是否有需要修正的地方，并添加阴影，让画面看起来更加有深度。

6.12 战士

战士的身上都会配有武器，服装没有特定要求，要根据工作性质来选定服装，如在森林里作战时为了伪装，要穿迷彩服；而作为间谍，则可以穿着性感服饰或成熟套装。

■ 绘制草图





1 通过简单的线条勾勒出人物的姿态，如上图所示，需要注意的是双手拿枪的动作要准确。

2 在上一步的基础上添加头发，注意头发的生长规律；添加五官，注意五官的位置要准确；添加衣服，注意衣服褶皱的变化。

■ 整理画面





3 通过拷贝的方法整理画面。在绘制五官的时候要注意线条虚实的变化，如上眼睑用粗的线条表现，鼻子只用细小的一撇表示。

4 绘制头发的时候注意头发的线条要一气呵成，断断续续的线条会让头发看起来很不舒服，人物会没有精神。



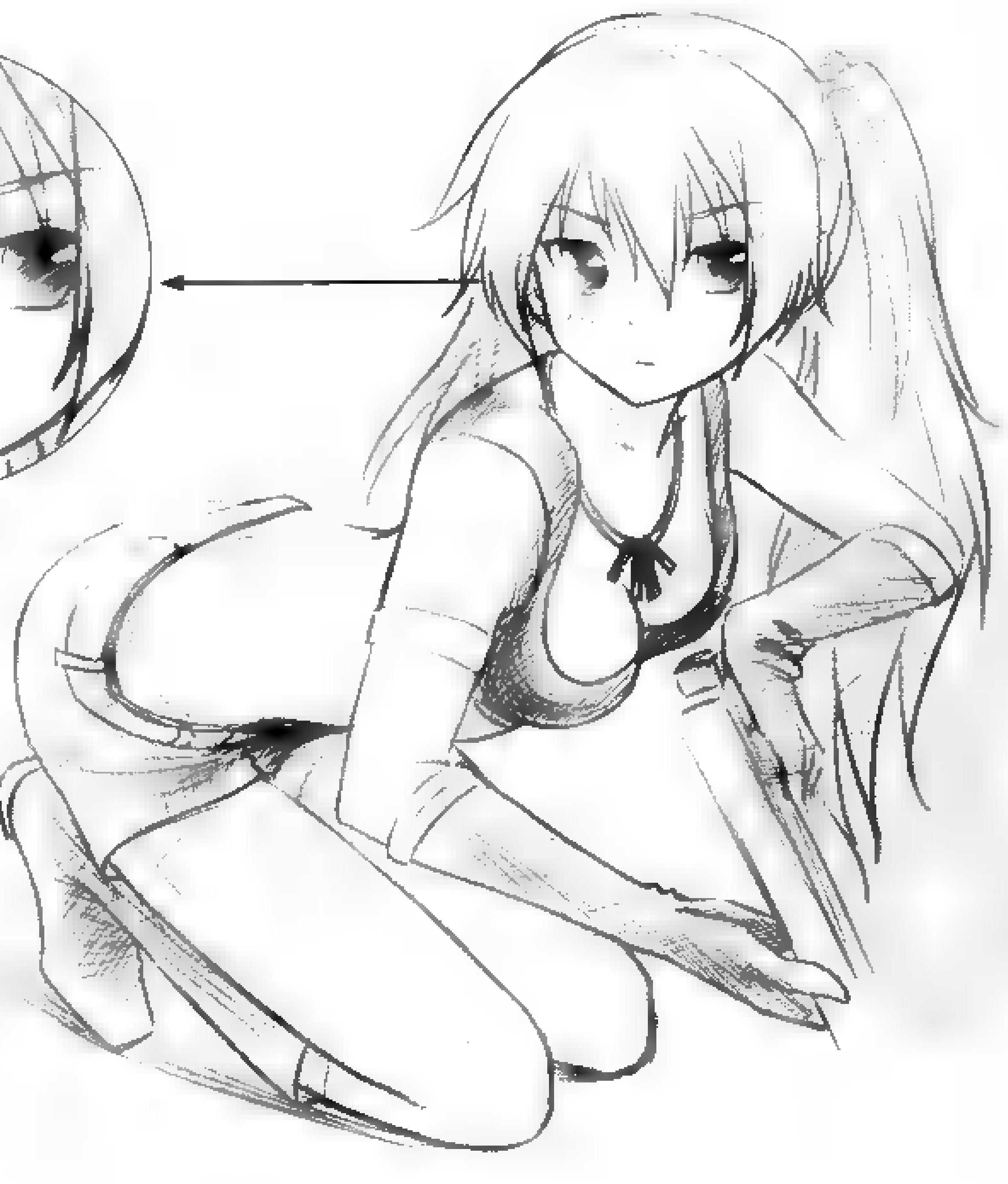


5 继续整理画面，注意从这个角度能看到较多右肩，左肩只能看到一小部分，还要注意胸部线条的表现。

6 绘制腰部的时候要注意脊柱线条的表现，只有准确的脊柱线才能让人物身材看起来性感哦。



面部大样图



7 添加阴影，因为衣服都是贴身的，所以需要注意身体结构对阴影的影响。

6.13 女仆

日本漫画中的女仆外貌都是可爱、甜美、性感的，一定少不了围裙，想要简单的话可以是衬衣、裙子、围裙和蝴蝶结，复杂的则可以在服装上再添加荷叶边等。

■ 绘制草图



1 勾勒出人物动作，如上图所示，[redacted]为是俯视视角，所以手从视觉上看会变得比较大。



2 在第一步的基础上添加头发，注意发型、五官的位[redacted]要准确，还有服装样式。



3 添加草图的细节，这样才能算是一张完整的草图。

■ 整理画面



4 整理画面，首先从面部开始，注意线条粗细和虚实的变化，如图中上眼睑要画得粗一些，下[redacted]睑要画得细一些等。



5 绘制头发的时候注意线条[redacted]流畅，要一气呵成，还要注意疏密的变化。



6 绘制衣服的时候要注意褶皱的变化，在绘制荷叶边的时候可以先绘制出滚边，再添加褶皱线。



7 因为近大远小的透视关系，腿会变短，而且由大腿到脚会越来越细。





8 添加阴影，增强人物的立体感，使画面更加精美。

Chapter 07

Q版人物

本章主要讲的是Q版人物的头身比、Q版人物的画法、Q版人物的特征、Q版人物的动作表现和各种角色的Q版人物的画法。



7.1 什么是Q版人物

Q版人物的形象是梦幻的、卡通的、可爱的、大方的。英文Cute（可爱）的谐音是Q，Q就是“可爱”的意思。

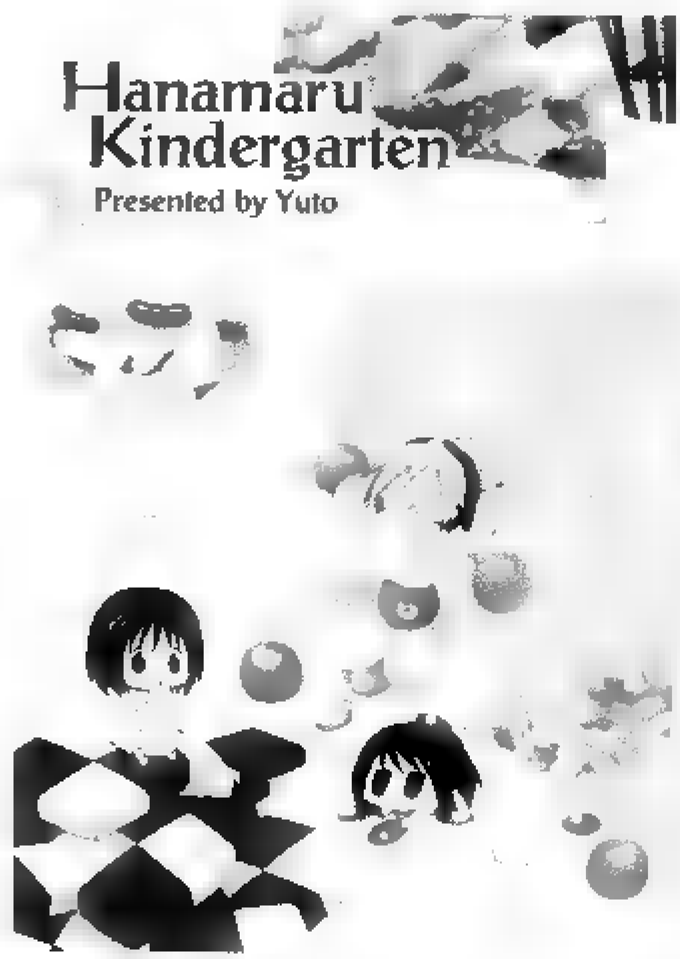
现在很多人画Q版人物一味地套用大头、大眼睛、小身子，这样会让所有绘制的人物看起来没有特色了。



《K-ON》



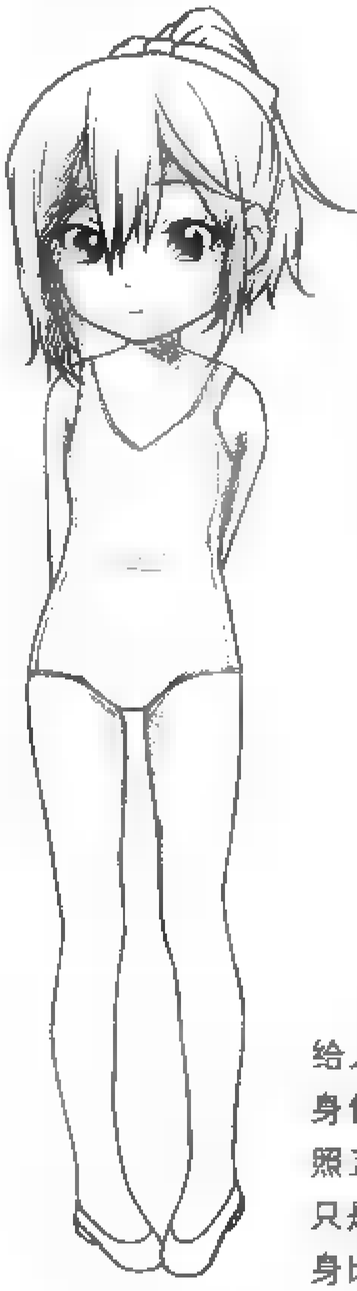
《花丸幼稚园》

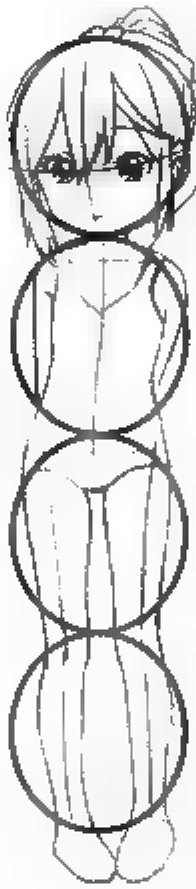


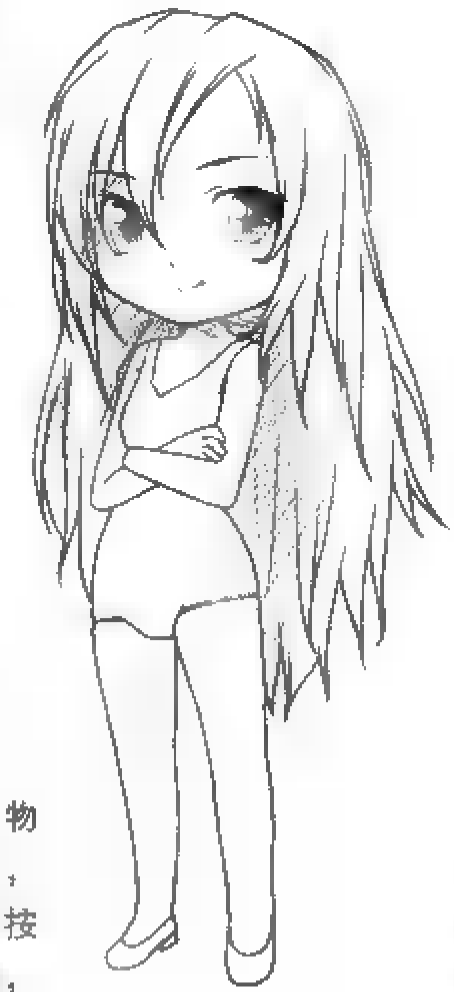
《花丸幼稚园》

■ Q版人物头身比

4头身以下的比例都是属于Q版人物常用的头身比，Q版人物的特点是头部会比较大，身体结构简单化，甚至将手和脚省略不画。









4头身比的Q版人物给人的感觉有点可爱，身体的结构还是需要按照正常的结构来绘制，只是比5头身比及以上头身比的要简单一点。

3头身比的Q版人物头部会占整个身体的1/3，所以头部会画得比较大，人物的肩膀没有头那么宽，身体结构简单化，四肢基本可以用简单的线条来表现。





Q版人物虽然是夸张化了的，但是还是要抓住人物的特征，如一个人的发型特色是什么，服装的特色是什么，眼神是有神的还是无神的等。



2头身比的Q版人物的头部占了整个人物的1/2，头大而圆，四肢简单化，用简单的线条表现即可，手和脚都省略掉。

7.2 Q版人物的画法

Q版人物的特点是形象夸张化，如头会画得很大，占人体比例的1/2～1/4，同时将人物的身体结构简单化，虽然身体结构简单化了，但是人物的特色还是要抓住，如发型、神情等。

7.2.1 Q版人物头部的画法

Q版人物的身体结构简单，主要还是通过头部来表现这个人的特点，如长发、短发、卷发，有胡子、没有胡子等。

首先我们来看看Q版人物头部和正常头身比的人物的头部有哪些不同之处。



眼睛大而圆，占面部很大比例。

Q版人物的面部已经不再按照三庭五眼的比例来绘制了。

脸形都是大大的、圆圆的，这样才能给人可爱的感觉。

Q版人物的头部



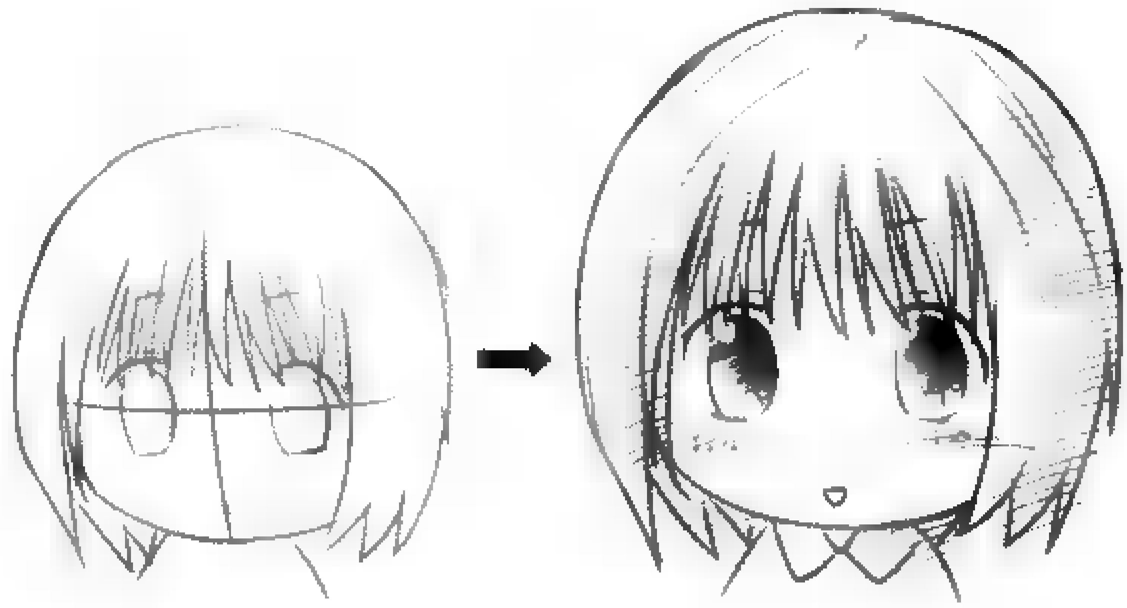
眼睛可以是大而圆的，也可以是杏仁形的，或是细长形的，没有特定的要求，而且眼睛占面部比例没有那么大。

脸形主要有瓜子形或鹅蛋形等。

正常头身比人物的头部

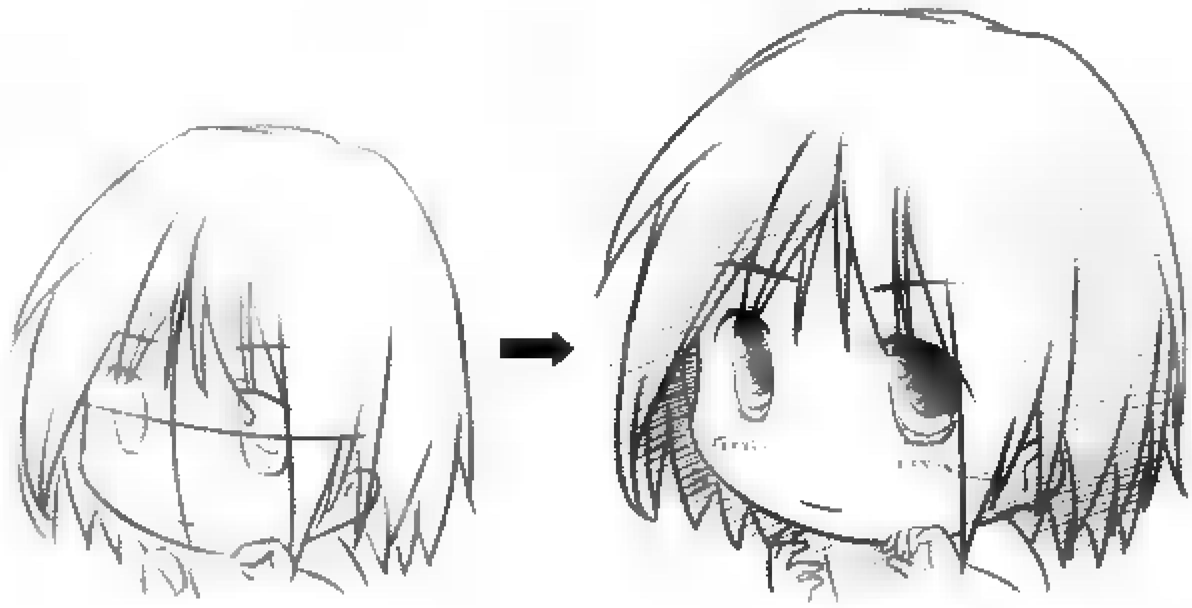
■ 正面、45° 侧面和一般侧面的画法

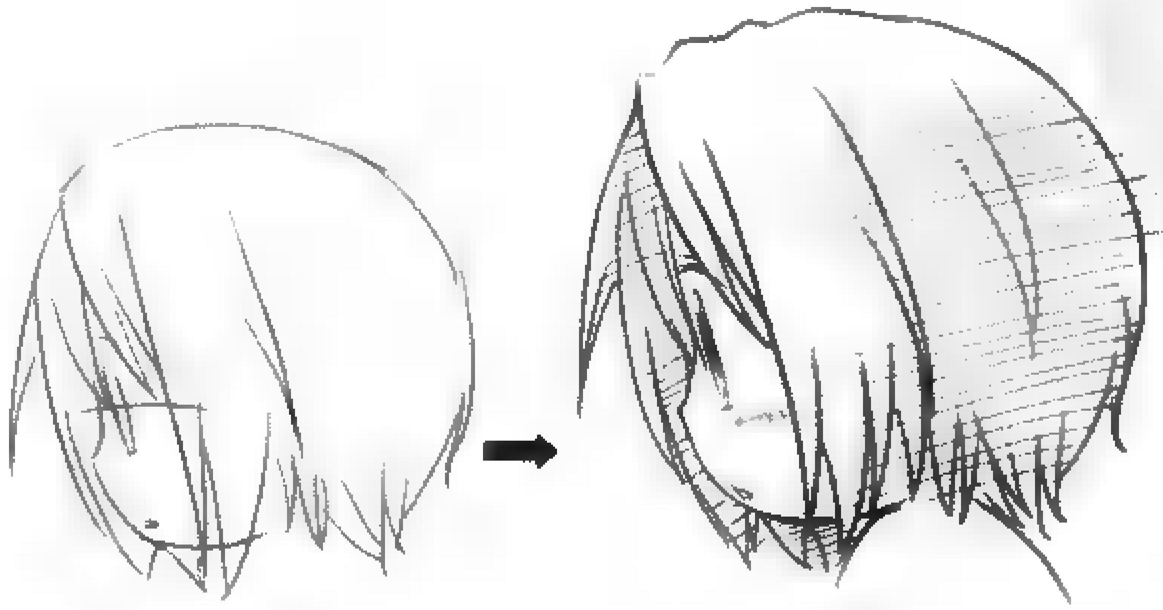
Q版人物的头部很重要，是展现人物个性最关键的部分，下面就来讲解一下Q版人物头部的正面、45° 侧面和一般侧面的画法。



正面：首先将轮廓勾勒出来，注意脸形要圆嘟嘟的，还有确定好眼睛的位置和大小。然后添加细节，并添加阴影，注意瞳孔的阴影要有渐变的效果。

45° 侧面：首先勾勒出轮廓，注意是45° 角，所以由于透视关系，从视觉上看右边的眼睛会比左边的小点，然后整理画面，并添加阴影。





一般侧面：首先勾勒出轮廓，注意一般侧面不能画成一条弧线，而是要将鼻子稍微表现出来，但不像正常人物那样表现得很明显，而是稍微表现一下即可；眼睛因为透视关系变得偏了，瞳孔也呈椭圆形，而不是圆形的。最后再整理画面。

各种表情的画法

现在我们开始讲解Q版人物各种表情的表现手法。



开心的笑，眉毛上扬；眼睛笑成一条弯线；嘴巴张得很大，注意嘴角要上扬，否则给人就不是笑的感觉了。

开心的笑的侧面图，可以看到因为透视关系右边眼睛变小。





撒娇的表情，眼睛用箭头表现，嘴巴用类似旋转了90°的数字“3”表现，给人可爱的感觉。

臭美的表情：■毛上扬，闭着眼睛，嘴巴是微笑的，好像在跟别人说我很漂亮吧。





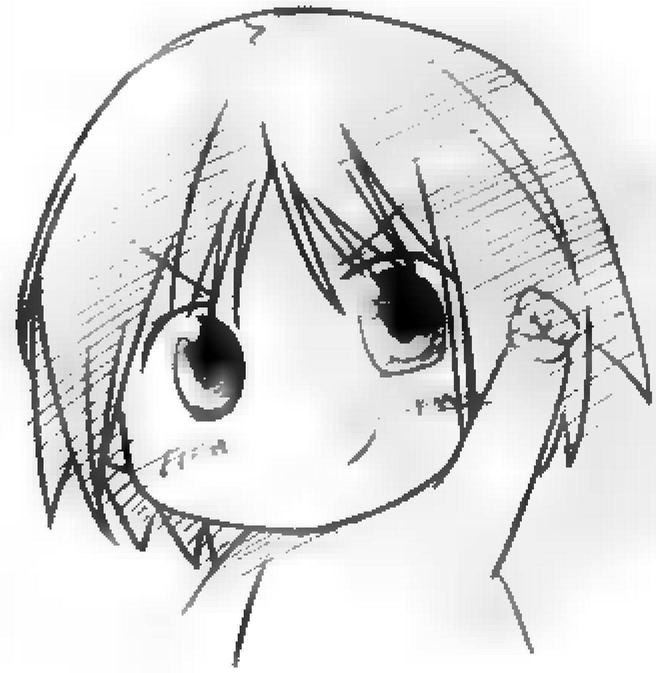
胜利开心的表情：眼睛画成箭头样式，嘴巴张开呐喊，握拳。





坚定的表情：握拳向上抬起手，好像在说我一定能成功的。注意眉毛要呈倒八字形，才能给人下定决心的感觉。





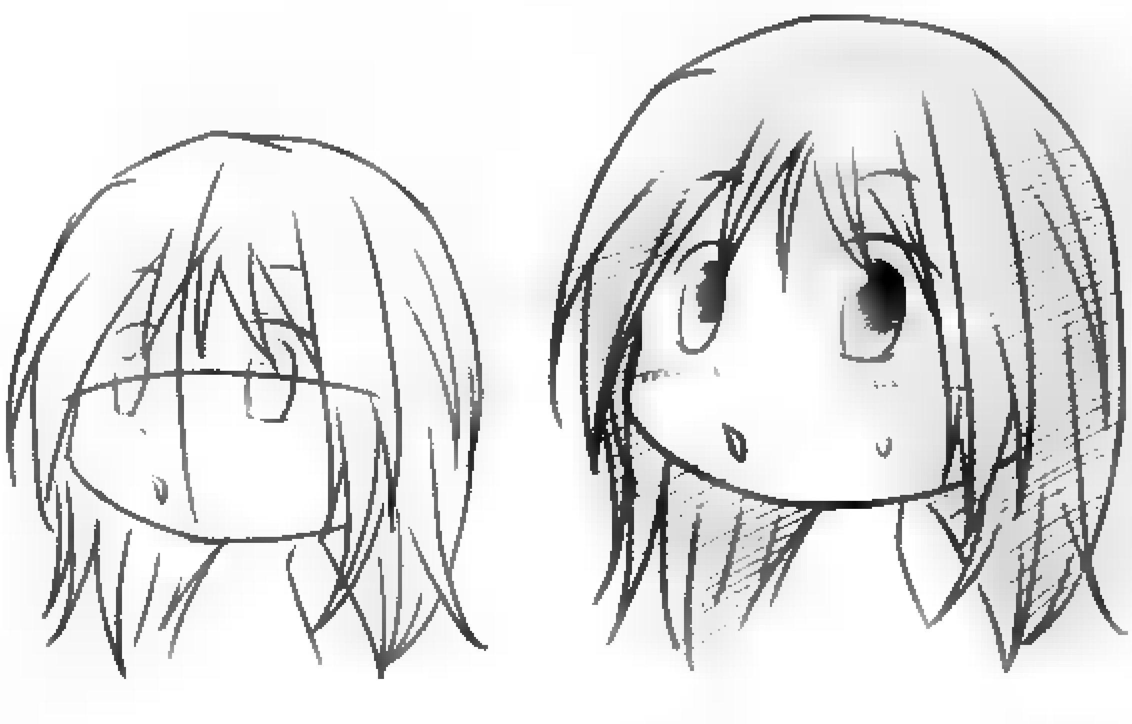
吃惊的表情：眼[redacted]睁大，嘴巴呈O形张大，对某件事情感到吃惊。



生气的表情：眼睛睁大，眉毛呈倒八字，眼睛张大，好像在生气地骂着什么。



疑惑的表情：因为感觉到疑惑，所以眼睛睁大看着对方，嘴巴形成小O字形。



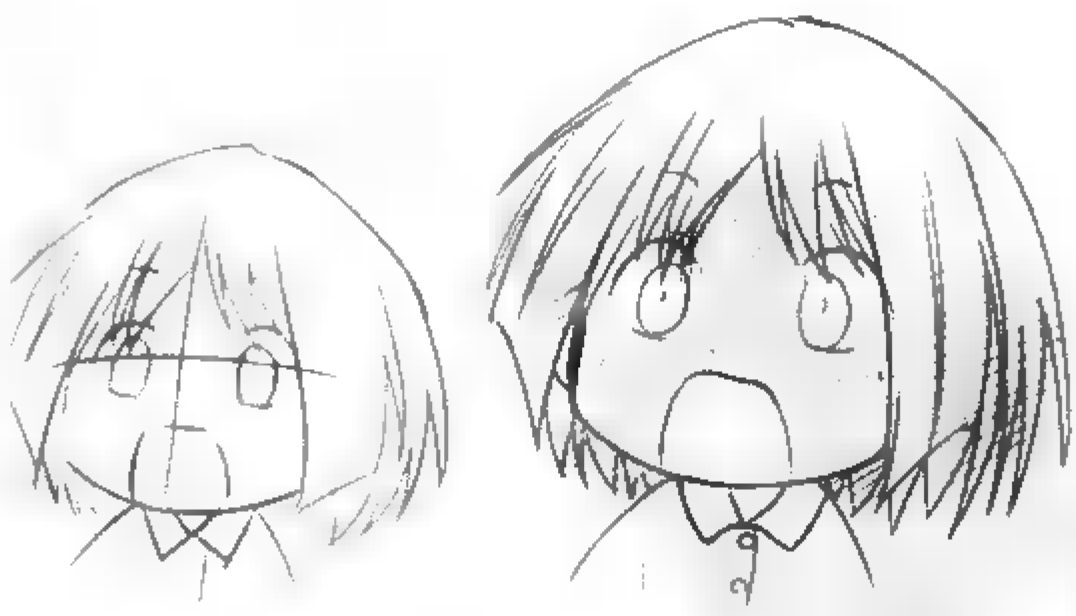
受到惊吓而哭的表情：眼睛用空白的圆表现，并在下眼睑处添加水滴状；嘴巴张大，下嘴唇用波浪似的线条表示，并在额头中间添加竖线。





受到很大的惊吓，并流泪，眼睛用空白圆圈表示，在下眼睑处添加大颗泪珠；嘴巴张得很大，下嘴唇已经和下巴连接在了一起。

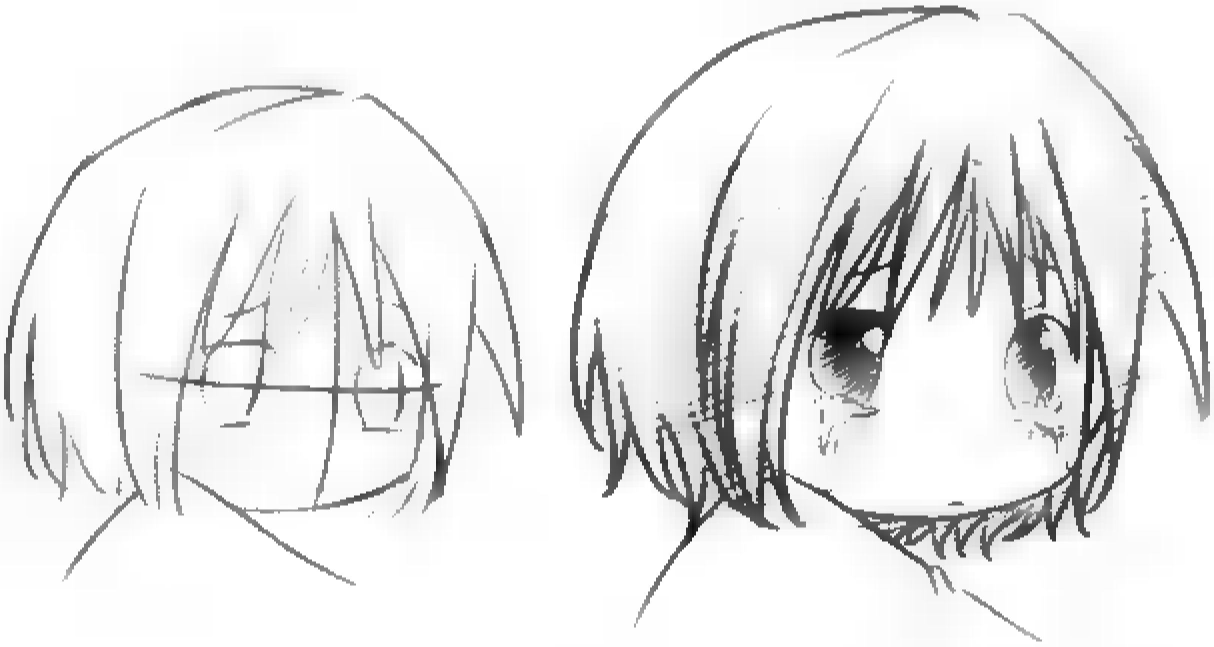
受到惊吓，瞳孔是白色的，只添加一个黑点；嘴巴张得很大，下嘴唇和下巴连在一起了。

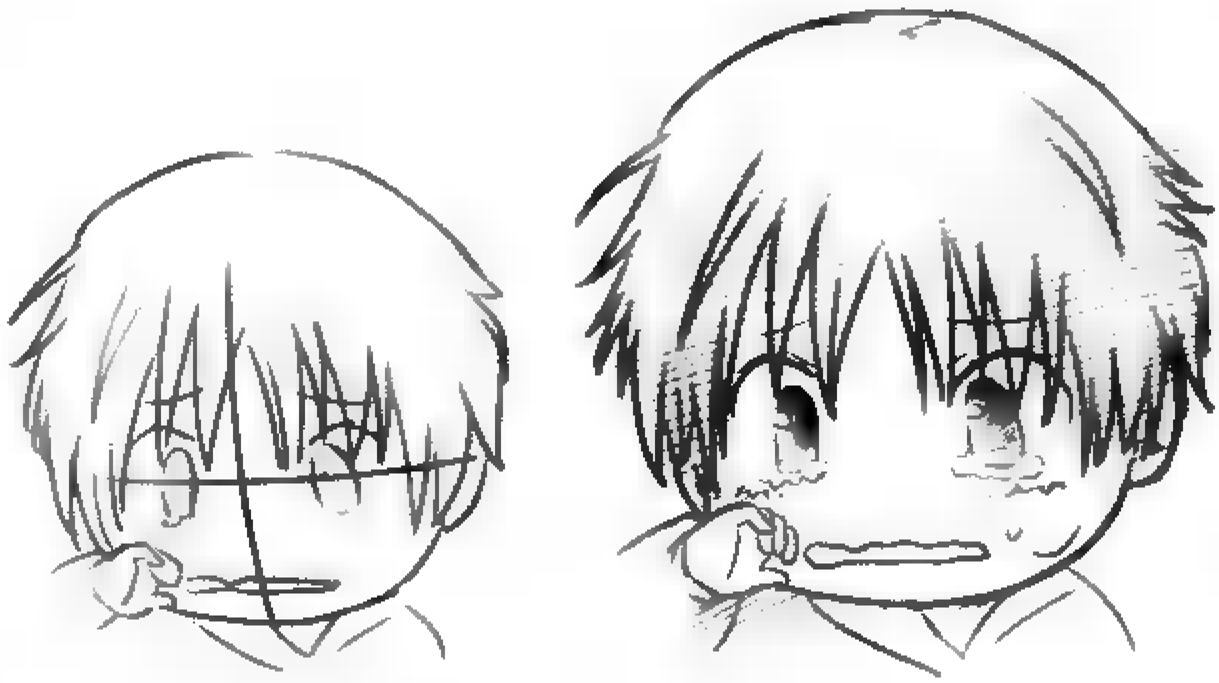




绘制表情的时候可以发现，细微的差别就可以让人物表情富有变化，所以需要注意观察，只有这样才能画出惟妙惟肖的表情哦！

受到委屈哭的表情：眉毛呈八字形，睁着眼睛流泪，嘴巴用短短的条线表现，给人的感觉是可爱的。





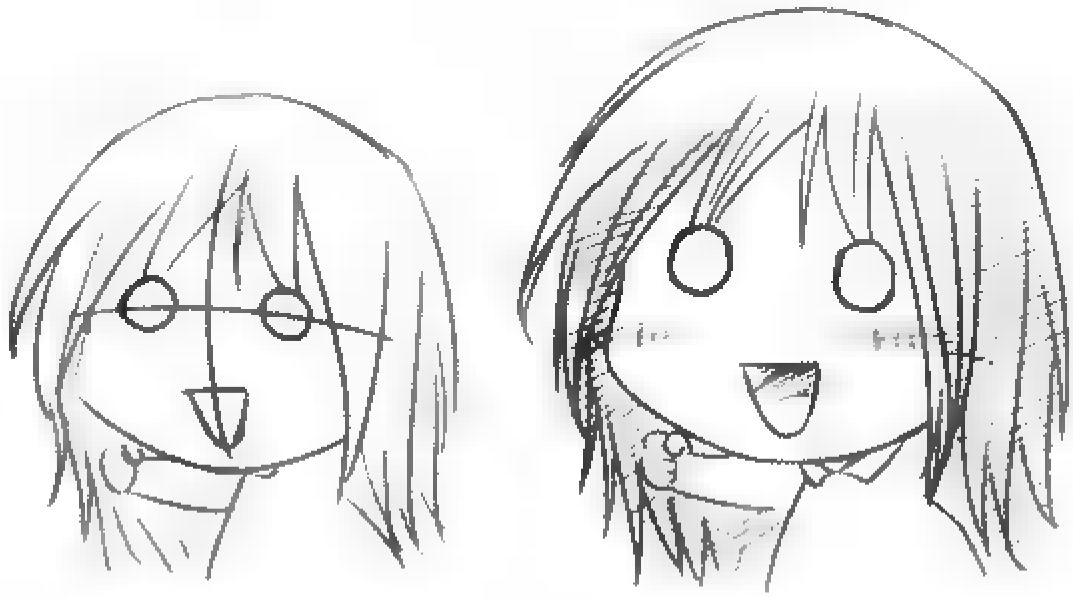
哭的表情：眉毛呈八字形，瞳孔画得小一点，配上眼泪，给人很伤心的感觉，嘴巴用波浪线表示。

大哭的表情：眼睛闭得很紧，眼泪像雨一样往两边洒；嘴巴张得很大，下嘴唇和下巴连在一起，失声痛哭。



生气怒骂的表情：眼睛紧闭，皱紧眉头，嘴巴张大，在眉心处添加阴影，在头顶处添加尴尬线，给人恼羞成怒的感觉。





受到打击的表情：眼睛用O形表现，嘴巴含有笑意，给人的感觉是在开心的时候突然受到打击，连笑容都还没有来得及收起来。

叹气，眉毛呈八字形，闭着眼睛，低着头，在嘴巴前绘制出气体，表示在叹气中。





生气的表情：眉头紧皱，眼睛用一排线条表示，嘴巴张大，额头处添加竖线，给人的感觉生气、抓狂。

2.2 Q版人物身体的画法

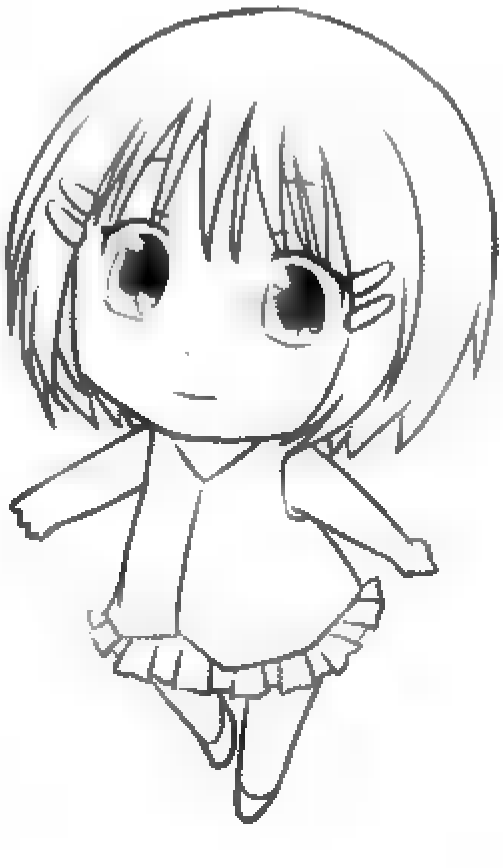
Q版人物的身体结构被简单化，如手臂没有区分出前臂和上臂等，下面来讲解如何绘制出Q版人物的身体。



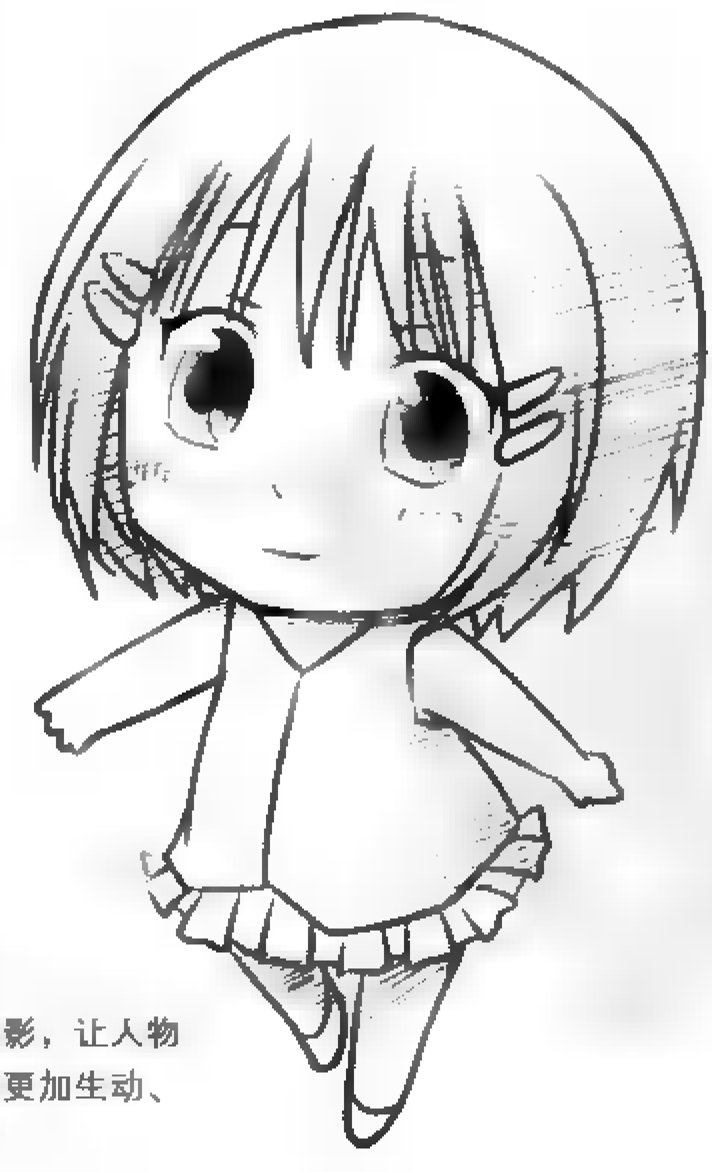
1 勾勒出人物姿态的轮廓线，注意头身比例，从上图可以看到Q版人物的身体结构省略了很多细节，如关节处没有表现出来。



2 在人物姿态轮廓图的基础上添加头发，确定五官位置和服装样式。



3 完善细节，并擦除多余的线条。



4 添加阴影，让人物看起来更加生动、可爱。

■ Q版人物手的特征

因为身体比例缩小，所以不能将身体结构详细绘制出来，而是通过线条简单地表现一下，详细的身体结构表现反而会让人物看起来不是Q版的，就不会显得那么可爱了。

下面就来讲解一下Q版人物手的各种表现方式。



看我的四肢，只用简单的线条表现了一下，而且也绘制得[illegible]嘟嘟的，是不是很可爱呢？

■ Q版人物的手





这些手都只是绘制出大概的手形，关节部分基本省略，甚至连手指都省略了，这样的手看起来很可爱。





■ Q版人物脚的特征

因为身体结构简单化，所以绘制脚的时候有两种情况：一种是3~4头身的脚会将鞋子绘制出来；另一种是2头身的人物可以不绘制出鞋子，而只将脚绘制成圆锥形，或是在圆锥形上添加一两条线，表现鞋子的位置和大概的样式。



我是4头身的MM，所以我的脚上要绘制出鞋子哦！

■ Q版人物的脚



从这些范例可以看出，头身比例越小，脚就会绘制得越简单。



2.3 Q版人物的动作表现

因为Q版人物的四肢短小，特别是2头身的人物，在做某些动作时不能像5~8头身人物那样到位，如用手摸头顶等。

坐姿

绘制坐姿时要注意下半身的表现，或席地而坐，或坐在椅子上等。

■ 绘制草图







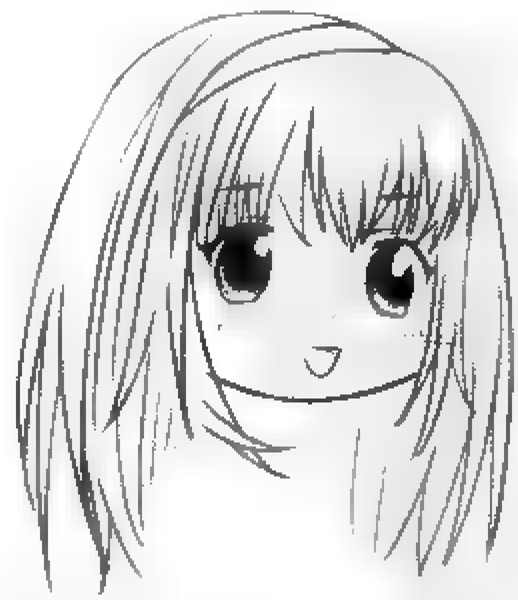
1 勾勒出人物的坐姿，注意头身比例，要让人物看起来是可爱的，还要注意动作的协调性。

2 在上一步的基础上添加头发、五官的位置和衣服的样式，注意眼睛要大而圆。

3 继续刻画草图细节，让人物更加形象、更加生动。

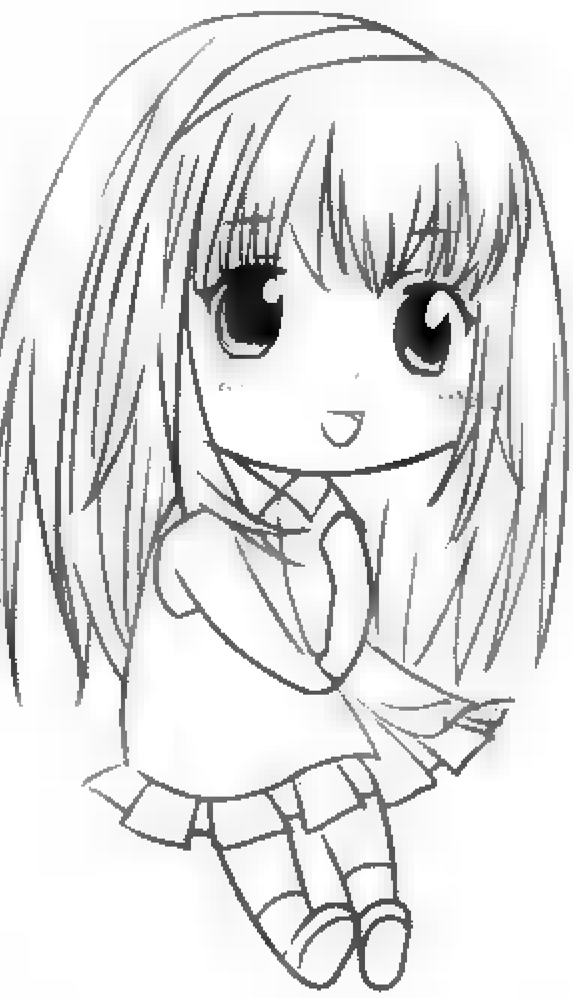
■ 整理画面





4 整理画面，即整理线条，为了让画面更加干净整洁，这里选择了复制的方法来整理画面。

5 绘制的时候注意线条要有粗细、虚实的变化，如眉毛和上眼睑的线条是粗的，而且会有变化，还要注意线条要流畅。



6 继续绘制，因为是Q版人物，身体结构简单化，所以服装的结构也要简单，不需要将细节交待得很清楚，如裙子的荷叶边用大块的褶皱表现，简单明了的线条让画面看起来很舒服。



手部大样图



脚部大样图



7 检查画面，看看哪个地方需要修正，并添加阴影。

站姿

绘制站姿时要注意支撑点或落在两只脚上，或落在一只脚上，支撑点不同，人物的上半身也会有些变化，如支撑点落在左脚上，右边的肩膀会高于左边的肩膀。

■ 绘制草图





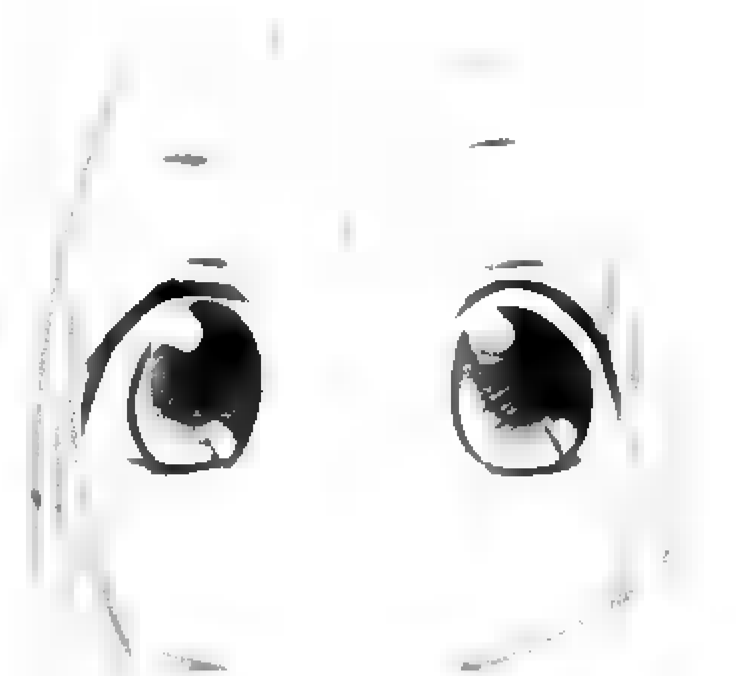


1 用简单的线条绘制人物站姿，支撑点落在两只脚上，所以人物的肩膀是平行的。

2 开始给人物添加头发，发型是短发；添加五官，注意眼睛的位置和形状；添加衣服，衣服则是连衣裙。

3 刻画细节，注意每一缕头发要有不同变化，并添加蝴蝶结，让人物更加可爱，给衣服添加荷叶边褶皱。

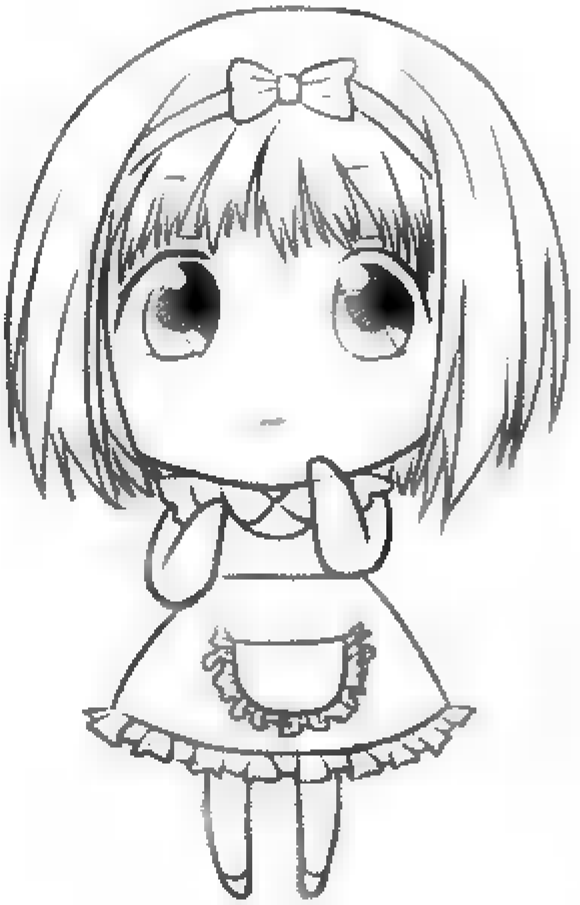
■ 整理画面





4 整理画面，首先从面部开始绘制，给上眼睑的尾部添加睫毛效果，让人物增添些妩媚感；注意瞳孔的阴影不可以直接涂黑，而是要有虚实的变化。

5 绘制头发，注意线条要流畅，还要有轻重缓急的变化，这样才能让头发看起来是飘逸的。



6 继续绘制，绘制衣服的时候注意，因为服装占整个人物的比例不到1/2，所以不需要刻画细节，衣服的主线条简单明了，这样能让画面看起来更加整洁，让人物看起来更加可爱。

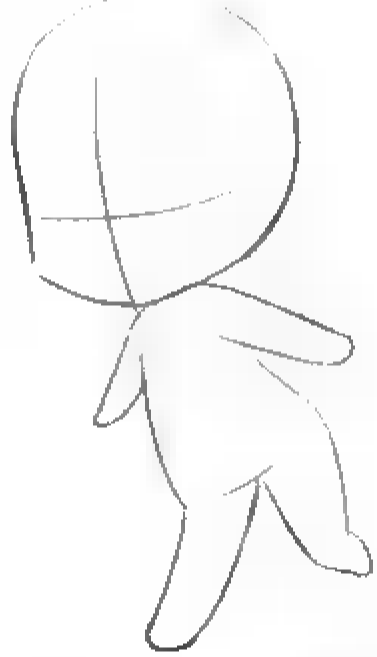


7 检查画面，并添加阴影，增强人物的立体感。

走的姿态

Q版人物走路的姿势一般都选择较可爱的走法，如正步走等。

■ 绘制草图







1 绘制人物的姿态，虽然人物的身体短小，但是左脚弯起的动作还是要绘制出来的。

2 在第一步的基础上添加头发，确定五官位置，添加衣服样式。

3 在上一步的基础上添加细节，完善草图。

■ 整理画面





4 通过复制的方法整理画面，可以让画面更加干净整洁。绘制五官的时候注意线条要有虚实的变化，如睫毛由粗到细的变化，瞳孔的颜色也要有虚实的变化等。

5 继续绘制头发，绘制的时候注意线条要流畅。发型的样式要可爱，线条的表现要简单明了，因为是Q版人物，所以头发不能画得很复杂，如用写实的手法画头发则是不可取的。



3 绘制服装，注意衣服的样式除了要可爱外，还要注意褶皱的变化，虽然有些褶皱可以忽略不画，但荷叶边的褶皱还是要绘制出来的，因为这样可以完整地表现出衣服的样式。



手部大样图

荷叶边大样图

跳跃

这个跳跃动作是双手抬起，双脚离地，在绘制的时候要注意透视关系，如抬起的脚的表现等。

■ 绘制草图



1 通过简单的线条勾勒出人物的动作，因为Q版人物身体简单化，所以为了让人物看起来更加可爱，身体也画得圆嘟嘟的。

2 在上一步的基础上添加头发，除了要注意发型样式外，还要注意因为是跳跃动作，所以头发会有些飞起来的感觉；添加人物五官，注意位置要准确；添加衣服，注意因为跳跃，所以衣服也要有飘起的感觉。

3 上一步只是勾勒出一个大概的样式，这一步在上一步的基础上将草图完善，反复修改，直到自己满意为止。

■ 整理画面



4 通过复制的方法在新的空白纸上整理画面。首先整理面部线条，绘制的时候注意线条轻重缓急的变化，眼睛用箭头形式表现出紧闭双眼的感觉。

5 绘制头发的时候注意头发的走势要正确，还要注意头发的样式，头发要有动感，才能表示人物处于运动中。



6 继续绘制，绘制衣服的时候要注意因为跳跃动作，衣服和裤子会有向上飘逸的感觉；还有人物的身体结构趋简单化，所以手和脚都简单表现一下即可；同时还要注意人体的透视要准确。

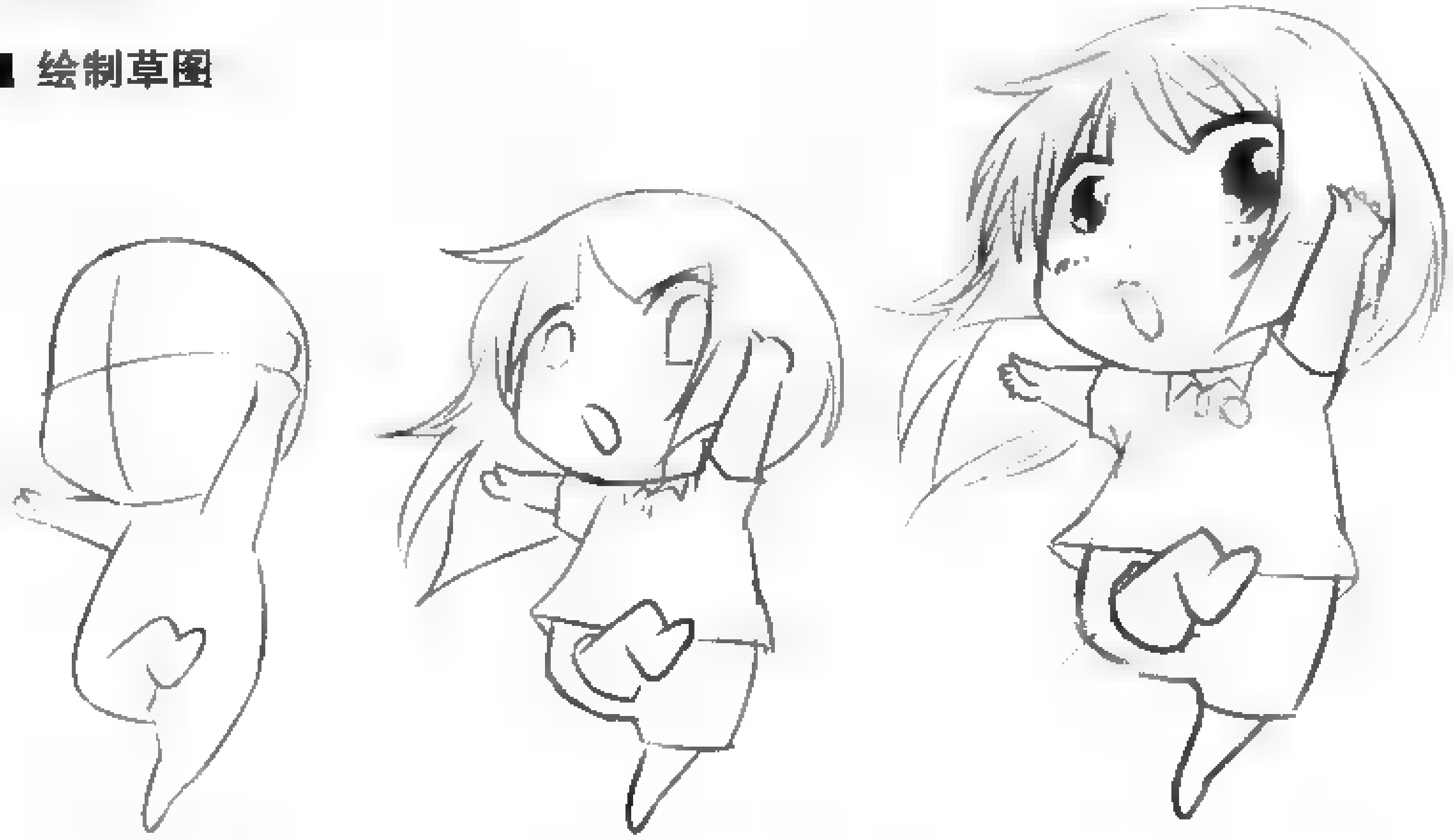


7 大概绘制完后，整理一下画面，检查线条是否有错的，或者该粗的地方可以绘制得粗点，并添加阴影，让人物看起来更加生动活泼。

奔跑

这个奔跑的动作是大步向前奔跑，绘制的时候除了要注意动作的准确性外，还要注意头发要有动感。

■ 绘制草图



1 勾勒出人物的大概动作，大步向前奔跑，因为是俯视视角，所以不仅要注意动作的准确性，还要注意人物的透视关系。

2 在上一步的基础上添加头发，除了要注意头发的样式外，还要注意因为向前奔跑，所以头发会向后飘起；添加五官，注意位置和形状要准确；并添加衣服。

3 添加细节，让人物看起来更加生动。

■ 整理画面





4 整理线稿，注意因为透视关系，所以右边的眼睛看起来小些，绘制瞳孔的时候注意要有虚实的变化。

5 绘制头发细节，注意因为人物是大步向前奔跑的，所以头发向后飘起，绘制的时候注意线条要流畅。



6 绘制衣服的时候除了要注意衣服的样式外，还要注意褶皱的变化；绘制手的时候注意因为是Q版人物，所以手掌绘制得很圆，手指绘制得很短，这样才能让人物看起来更加可爱。





手部大样图



脚部大样图

7 检查画面，看看是否有需要修正的线条，添加阴影，让人物更加有动感，让画面更加精美。

7.3 各种角色的Q版人物

Q版人物的头身为2~4头身，不同头身比的人物给人不同的感觉，同时不同角色的造型也是不同的，下面我们来讲解一下角色的画法。

快乐女仆

女仆，少不了围裙，这里选择的是4头身比，人物性格是活泼的，外形是可爱的。

■ 绘制草图



1 勾勒出人物的姿态，注意人物的动作要协调，还要注意头身比例。

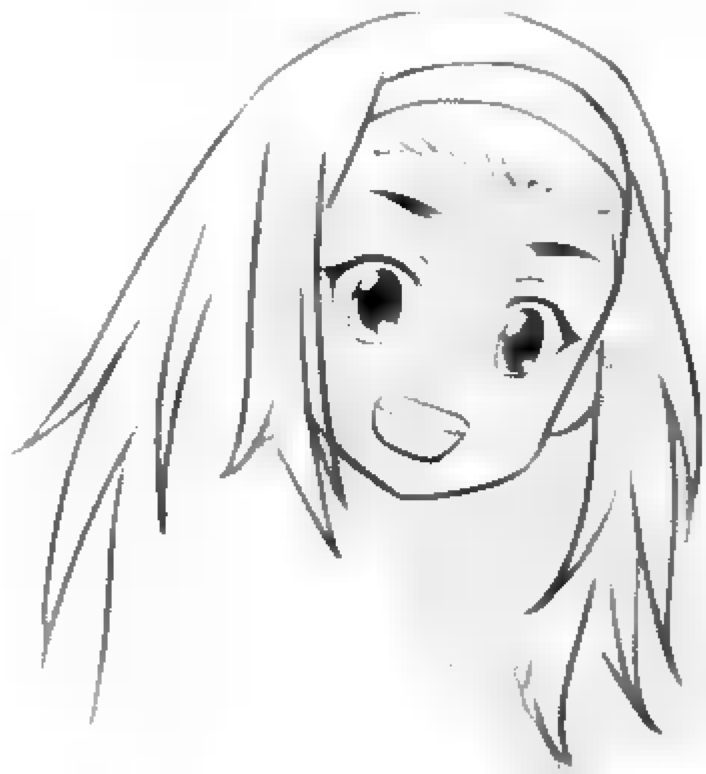


2 在上一步的基础上添加头发、五官和服装。

■ 整理画面



3 通过复制的方法在新的空白纸上整理出干净整洁的画面。首先从面部开始绘制，注意线条要有粗细的变化。

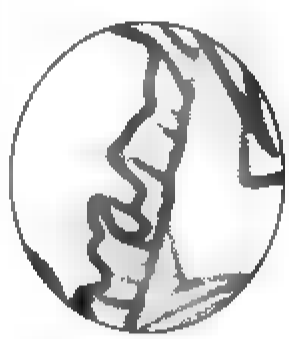


4 绘制头发，注意头发的走势，还需注意表现头发的线条要流畅。



5 绘制衣服的时候要注意衣服褶皱的变化，如因为挤压和拉扯而形成的褶皱；还要注意荷叶边的表现；绘制手的时候要注意4头身比人物的手不能像2头身比的那样简单。





荷叶边褶皱大样图



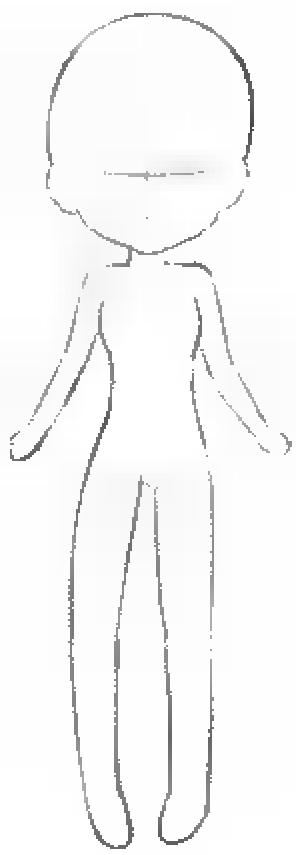
手部大样图

6 检查画面，并添加阴影，注意光源，同时在添加阴影的时候要注意人物结构和衣服褶皱对阴影的影响。

甜美少女

甜美少女的发型通常都是长发，可以是直发，也可以是卷发，而且头上都会带头饰，可以配上公主裙。

■ 绘制草图



1 用简单的线条勾勒人物姿态，如上图所示。

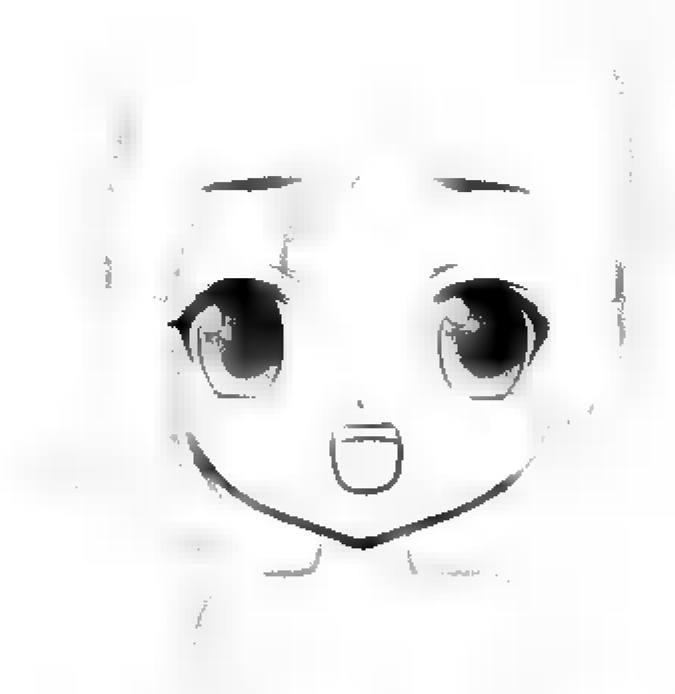


2 在第一步的基础上添加头发、五官和衣服。

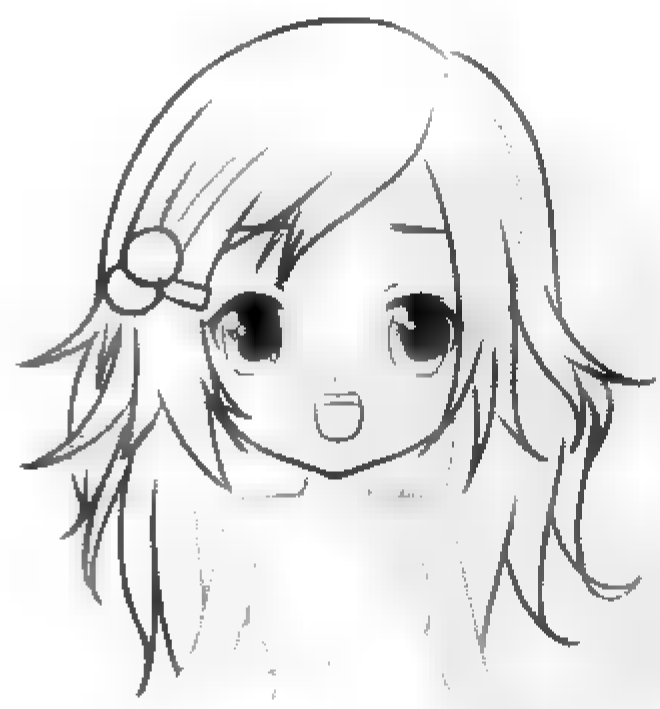


3 添加细节，注意头发的走势，还有两只手将裙摆拉起来所形成的褶皱。

■ 整理画面



4 通过复制的方法在新的稿纸上整理画面，首先绘制五官，注意线条要有轻重缓急的变化，还要注意瞳孔高光要在同一方向。



5 绘制头发，因为是可爱型的Q版人物，所有头发可以绘制成有点卷发的效果，注意发夹处头发线条的表现要流畅。

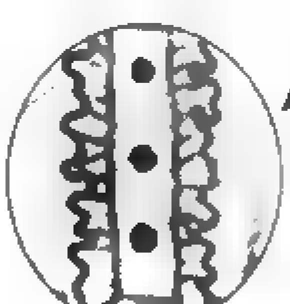


6 绘制衣服的时候要注意褶皱的变化，如裙子因为地心引力的作用向下垂所形成的褶皱，同时双手将裙摆两侧拉起所形成的褶皱，这两个褶皱是共同存在的。





眼睛大样图



褶皱大样图

7 检查画面，并添加阴影，让人物更加生动，画面更加精美。

旅行者

旅行者少不了背包和帽子的装扮，要身着休闲服。

■ 绘制草图







1 勾勒出人物的姿态，这里表现的是3头身的人物。

2 设计人物形象，短发、旅行帽、背包、背心、短裤和休闲鞋。

3 上一步只是勾勒出人物的轮廓，这一步完善草图，添加细节。

■ 整理画面





4 整理画面，首先从面部开始，绘制的时候要注意线条轻重缓急的变化，还有绘制瞳孔的时候注意高光的方向要一致。

5 绘制头发的时候注意线条要流畅，所以在绘制每一缕头发时都要一气呵成。

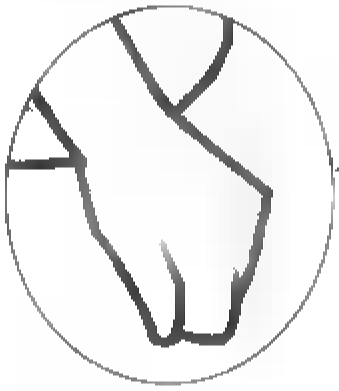
6 绘制衣服的时候线条可以表现得硬朗一点，同时还要注意褶皱的变化；绘制背包的时候要注意背包的透视效果；绘制鞋子的时候注意鞋子的大小要合适。







眼睛大样图



手部大样图

7 添加阴影，增强人物的立体感，让人物看起来更加生动，画面更加精美。

傲慢的学姐

傲慢，外形上有些高傲、冷漠的感觉，所以眼睛不能绘制成圆圆的、可爱的那种样子，而是眼尾有些棱角，这样能给人一种妩媚、冷漠的感觉。

■ 绘制草图







1 勾勒出人物的动作，背对着我们，双手插腰回头看，注意透视的准确性。

2 勾勒出人物的外形，发型是马尾辫，穿着学生制服，要注意眼睛形状的刻画。

3 刻画草图，添加和修改细节，还要反复检查，直到自己满意为止。

■ 整理画面





4 通过拷贝的方法整理画面，首先从面部开始，绘制的时候注意眼睛尾部要绘制出睫毛的效果，让眼睛看起来更加妩媚。

5 绘制头发的时候注意头发的结构要准确，还要注意线条的粗细变化和流畅性，这样才能让头发看起来更加有立体感。

每个人物都有自己的特征，只有抓住了人物特征，才能抓住人物的神韵。

如果想要学会画Q版人物，还是要先临摹别人的画，当你临摹到一定水平后再开始画原创也不迟。





6 绘制衣服的时候注意身体结构对衣服阴影的影响，如腰部的线条里有一个凹进去转角，还要注意百褶裙的褶皱变化。



7 添加阴影，让画面看起来更加精美。

快乐学生

因为快乐，所以人物面带笑容，给人的感觉也一定是活泼的、青春的。

■ 绘制草图



1 勾勒出人物的动作——奔跑中，因为是前侧面的视角，所以要注意透视的变化。



2 设计人物的外形：梳着两个大辫子，穿着学生制服。因为是在奔跑中，所以头发要有飘起的感觉。



3 这一步将人物的细节绘制出来，让人物看起来显得更加完整。

■ 整理画面



4 通过拷贝的方法整理画面，首先从面部开始绘制，注意因为透视关系，两只眼睛的大小是不一样大的，还要注意线条的虚实变化。



5 绘制头发的时候注意头发的结构要准确，如辫子的结构等，还要注意线条要一气呵成，这样才显得流畅。



6 绘制衣服的时候要注意衣服结构的准确性，还要注意褶皱的变化，如衣服腰部的褶皱变化等。因为衣服的质感是较硬的，所以绘制的时候线条可以硬朗些。



眼睛大样图

脚部大样图

7 添加阴影，注意光源，添加阴影后的画面看起来更加丰富、更加精美。

Chapter 08

服装的表现

本章主要讲衣服褶皱的表现、衣服款式的表现及应用。

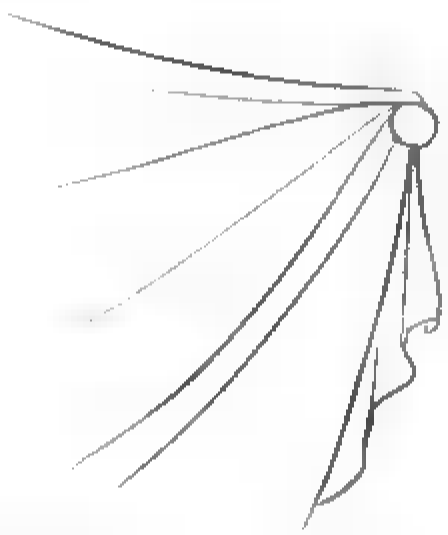


8.1 衣服褶皱的表现

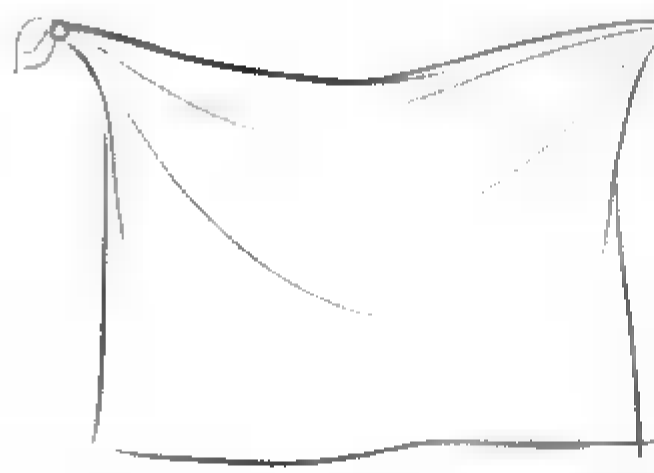
褶皱的设计与应用在服装造型艺术中占有重要的位置，因为只有准确的褶皱表现才能让衣服看起来是自然的，让人物的姿态表现是准确的，让人物看起来更加生动，让画面看起来更加真实，所以学会绘制褶皱是很重要的。

这里我们先来认识褶皱的形成。

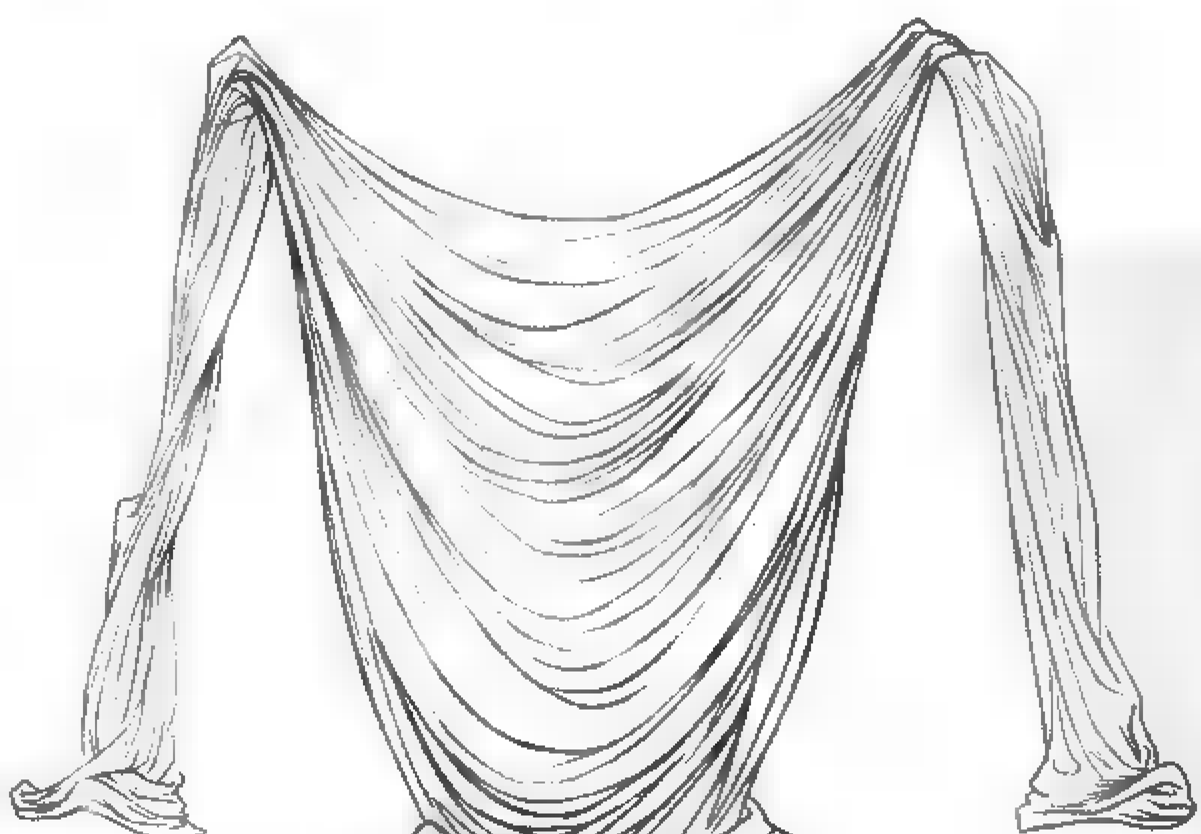
衣服褶皱形成的原因是受到重力、挤压、拉伸等作用形成的。将布平铺在栏杆上，受到重力的作用，布会下垂，当一块布两头不完全平行伸展时，布会产生中间挤压的褶皱效果等，不同的情况会形成不同的效果，如下图所示。



当受到重力作用和一个拉伸力的作用时所形成的褶皱效果。



当受到重力作用和一个拉伸力的作用时所形成的褶皱效果。

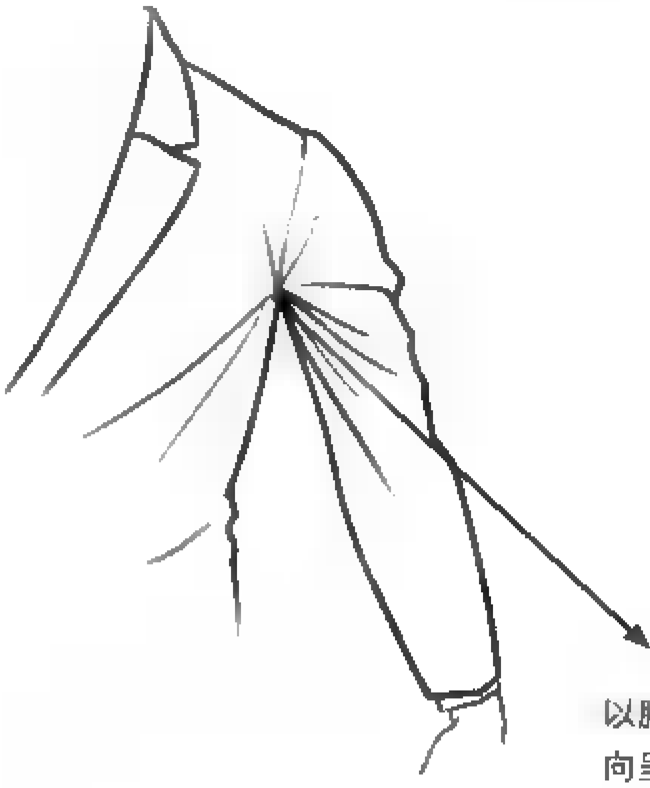


受到重力、两个拉伸力和挤压作用下所形成的褶皱效果。

身体各个部分作用于各样衣服的直接拉伸力是形成衣服褶皱的原因。

这些褶皱沿着力线辐射，同时它们属于最常见的褶皱形式，可见于抬手、走路或其他一些动作产生的直接拉伸力作用的衣服，常涉及手臂和腿。

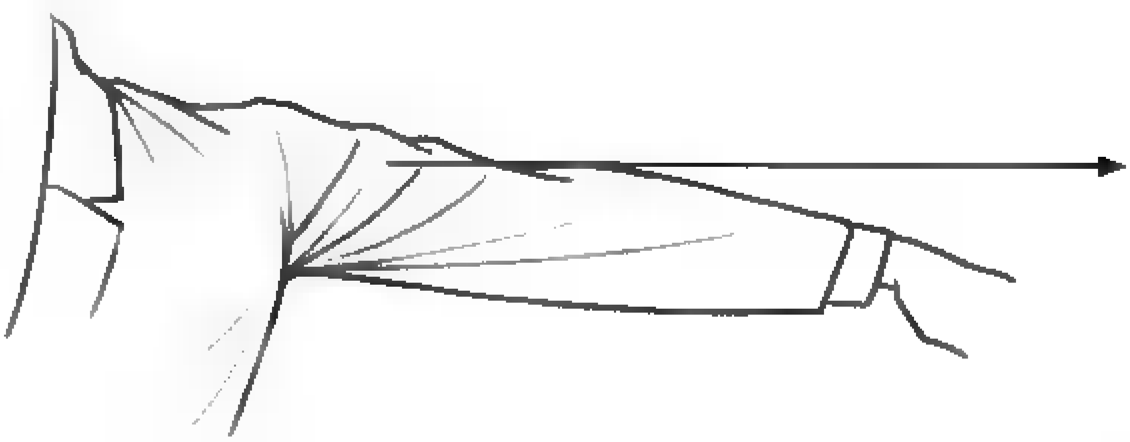
人体肘关节内侧、膝关节后侧、踝关节是挤压褶皱最明显的地方。



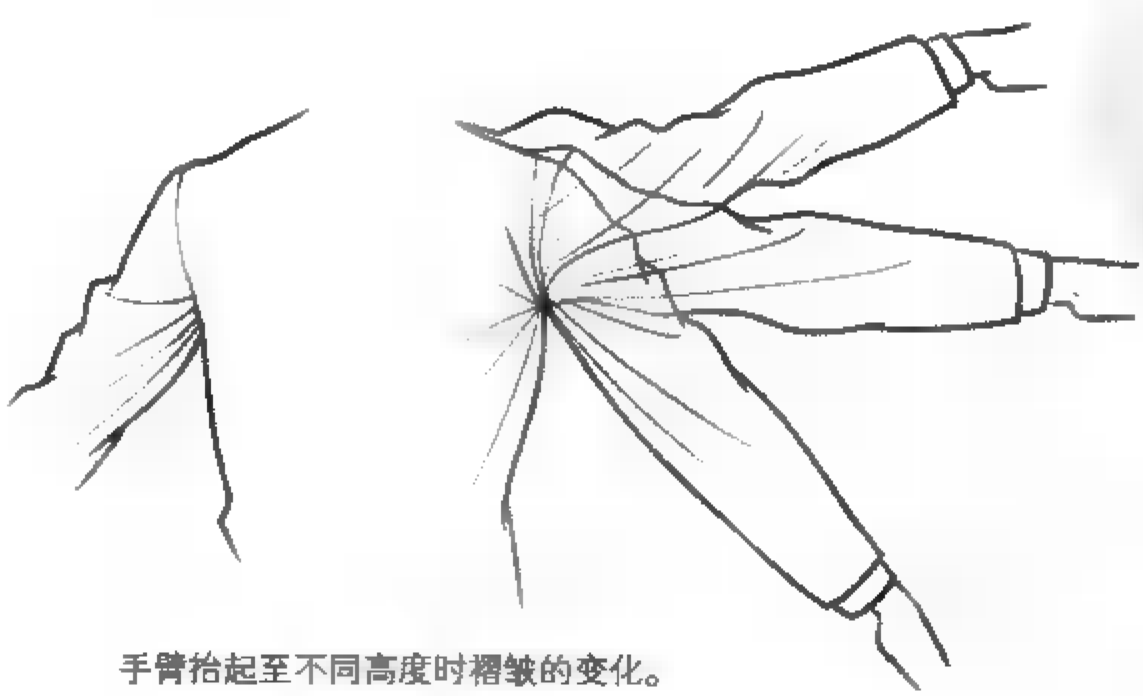
腋窝处褶皱很明显，形成以腋窝为中心点向手臂伸展方向呈放射状的拉伸褶皱。



因为手臂抬起，所以袖子受到挤压所形成的褶皱效果。



手臂平行抬起时，袖子形成的褶皱效果。



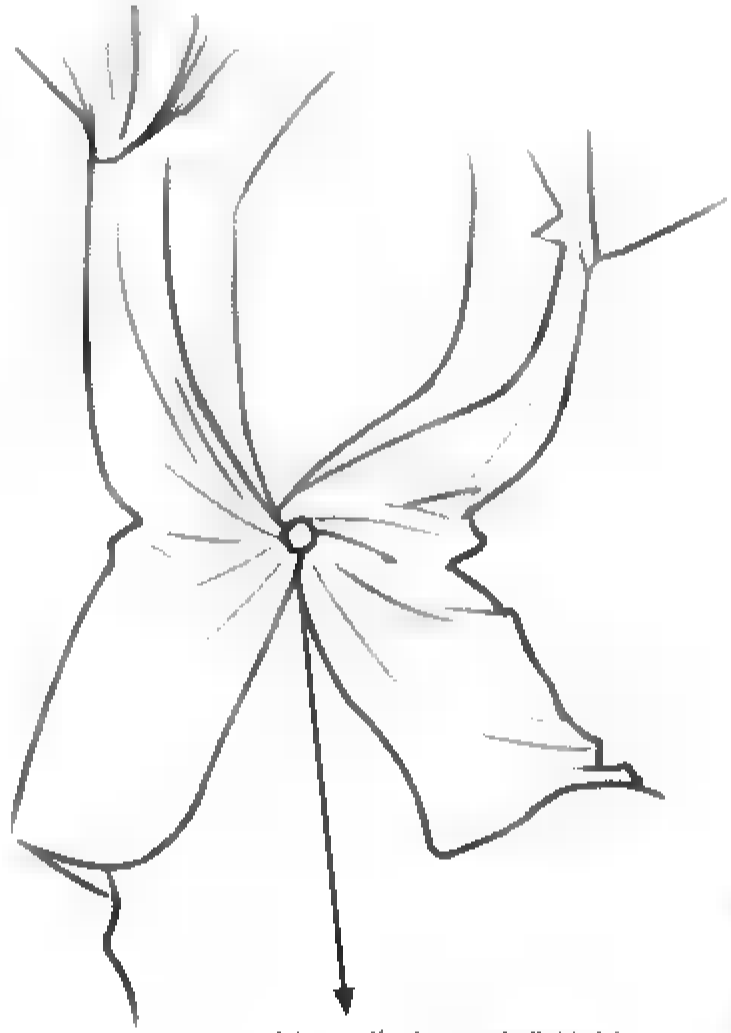
手臂抬起至不同高度时褶皱的变化。

要注意哦！当手臂位于最低点时，褶皱效果比较浅、比较少，而抬得越高，褶皱越深越多哦！

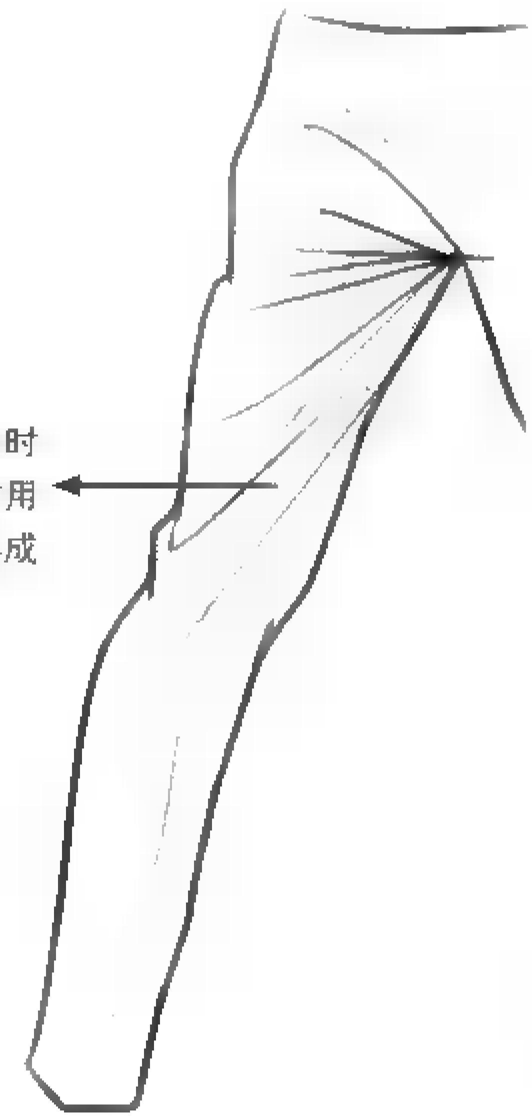


超级漫画素描基础

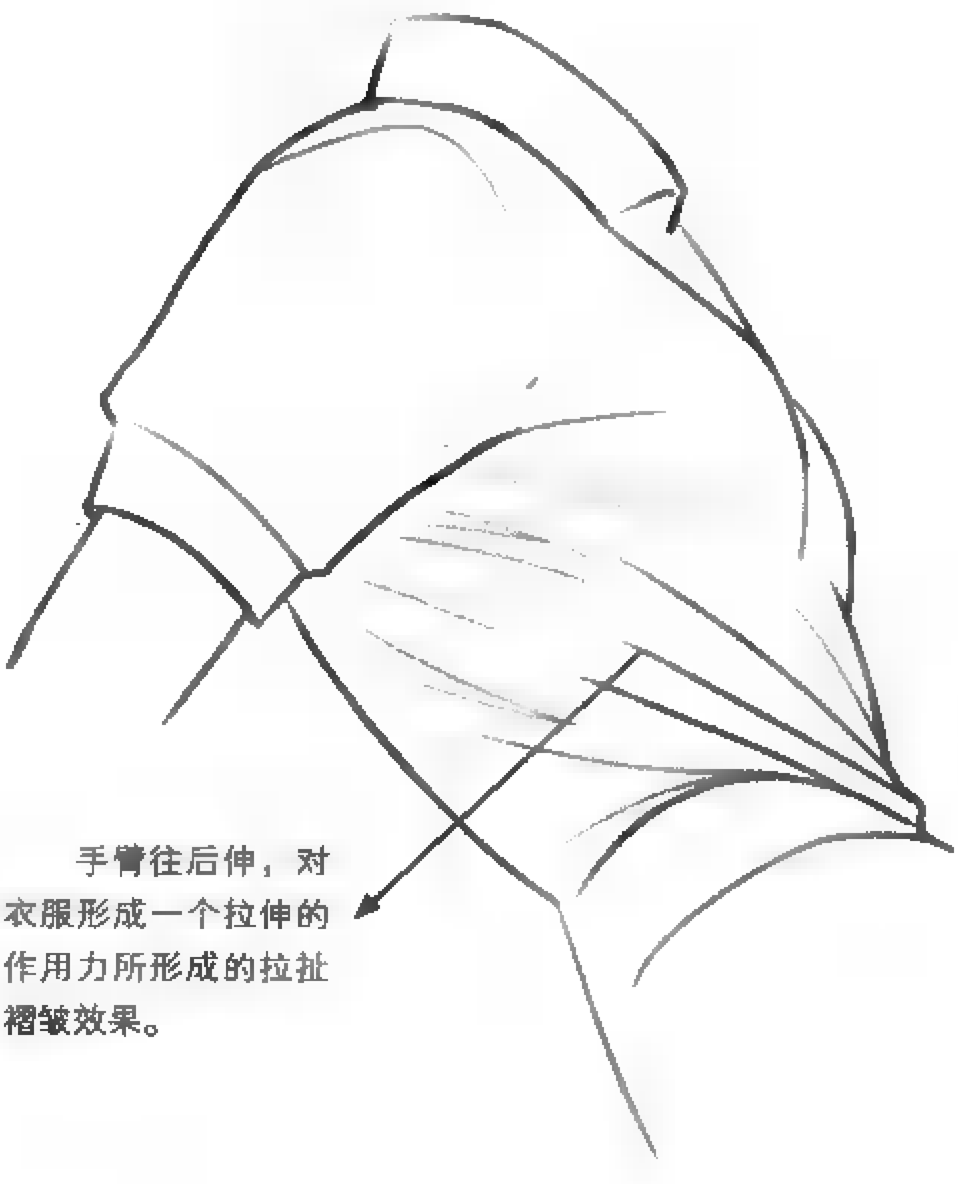
注意：腋窝、中胯、唯一的一颗衣扣（位于腰部），这些部位是形成辐射状褶皱的重要之处，源于腋窝向外的推力，在袖筒和下面的衣服上表现为长螺旋状的延长曲线。



以扣子为中心形成放射状的褶皱。



打开双腿的时候，受到重力作用和拉伸作用所形成的褶皱。



手臂往后伸，对衣服形成一个拉伸的作用力所形成的拉扯褶皱效果。

绘制褶皱的时候要先看大的体积、大的动态，要把视线放宽。而有些同学在这里很容易犯错误，因为他们的视线很容易集中到某些小的形体上，同时在表现的过程中也始终盯着那个小地方画，其结果是到最后，画面的整体效果不但出不来，而且到处都是七零八乱的哦。







柔软的布料，形成的褶皱很细腻，也很多。



注意腰部的褶皱的表现。

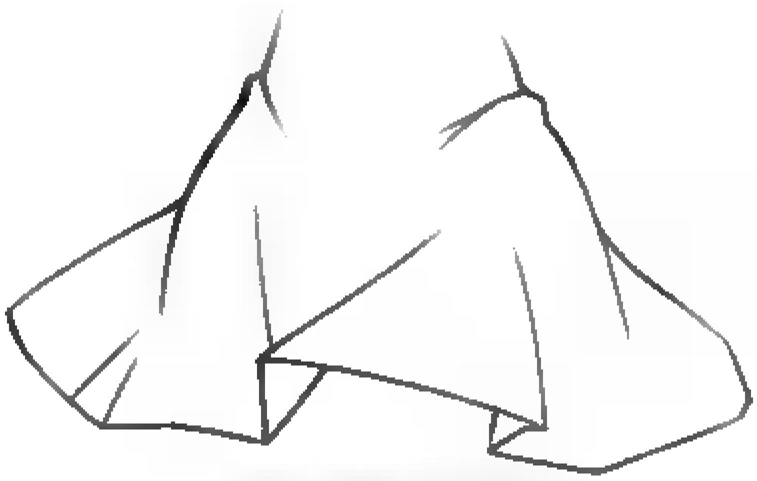


皮靴的褶皱表现，如果是比较硬的皮质，褶皱会比较少。

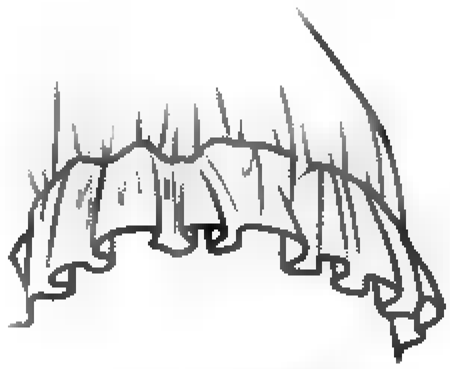


不同的材质也会形成不同的褶皱效果，如软的材质形成的褶皱会很多且很细腻，而硬的材质形成的褶皱比较少，且褶皱很粗广。

■ 荷叶边和裙摆的褶皱表现



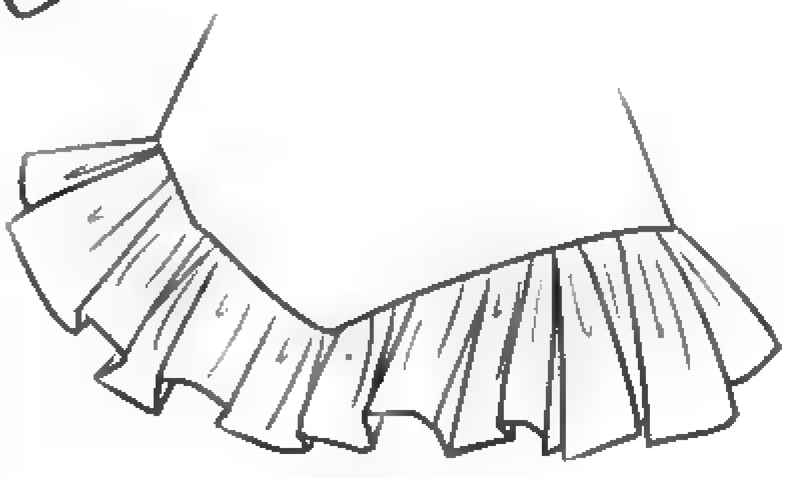
裙摆大褶皱的表现



荷叶边褶皱的表现



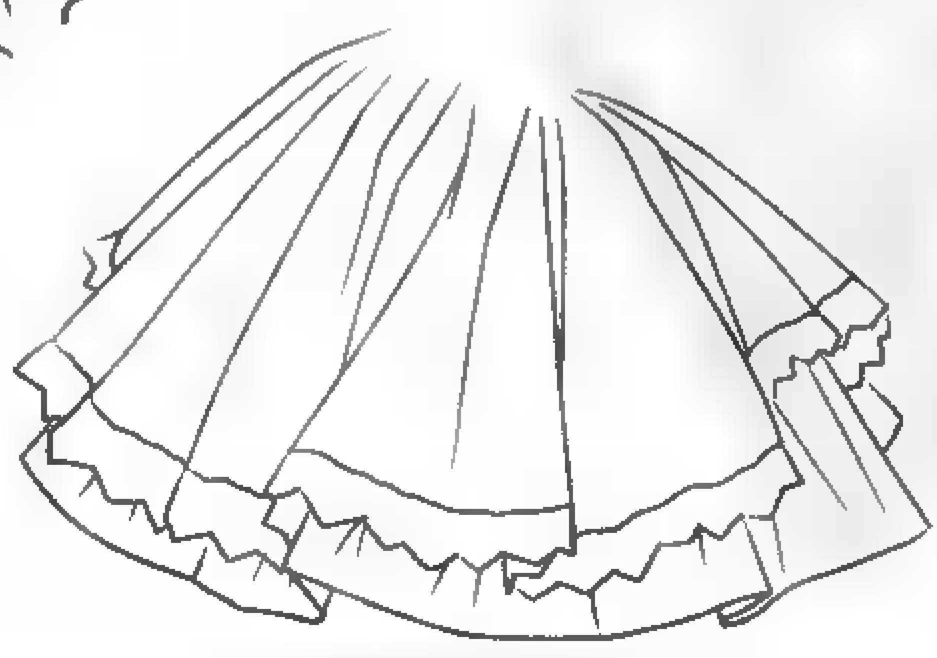
荷叶边褶皱的表现



荷叶边褶皱的表现



荷叶边褶皱的表现



裙摆和荷叶边褶皱的表现



绘制荷叶边的时候注意褶皱要合理，可以先绘制大的褶皱，再添加细节处的褶皱。

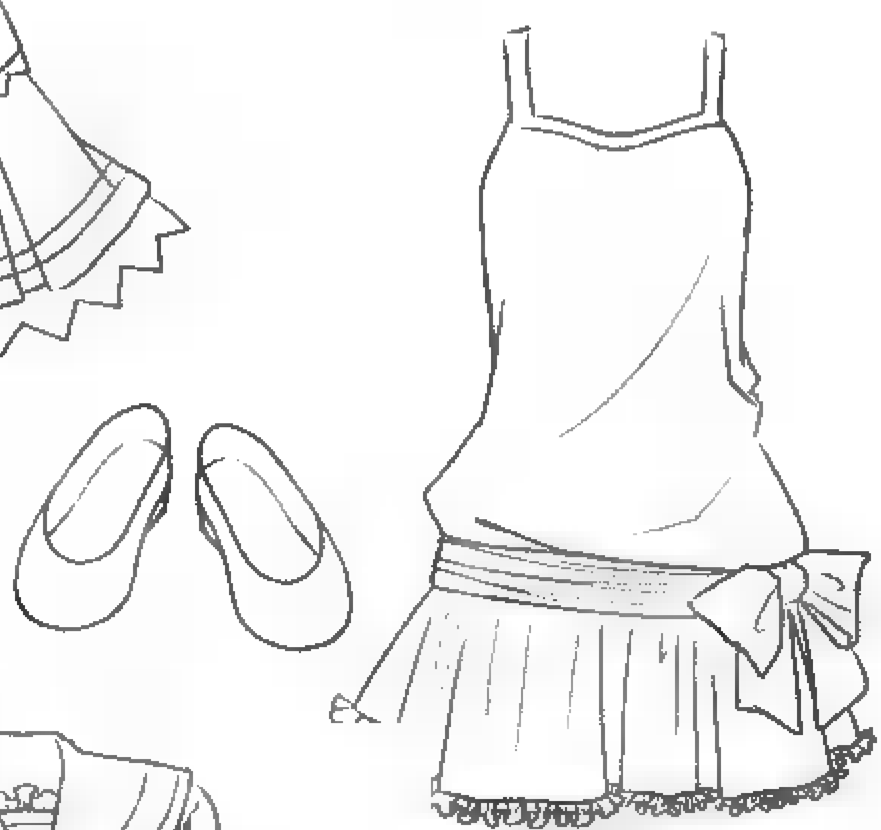
8.2 不同款式的表现

前面已经讲解了衣服褶皱形成的原因和规律，还讲解了如何来表现。褶皱是服装的一部分，所以下[redacted]我们[redacted]讲的是不同服装款式的表现。

款式1



款式2



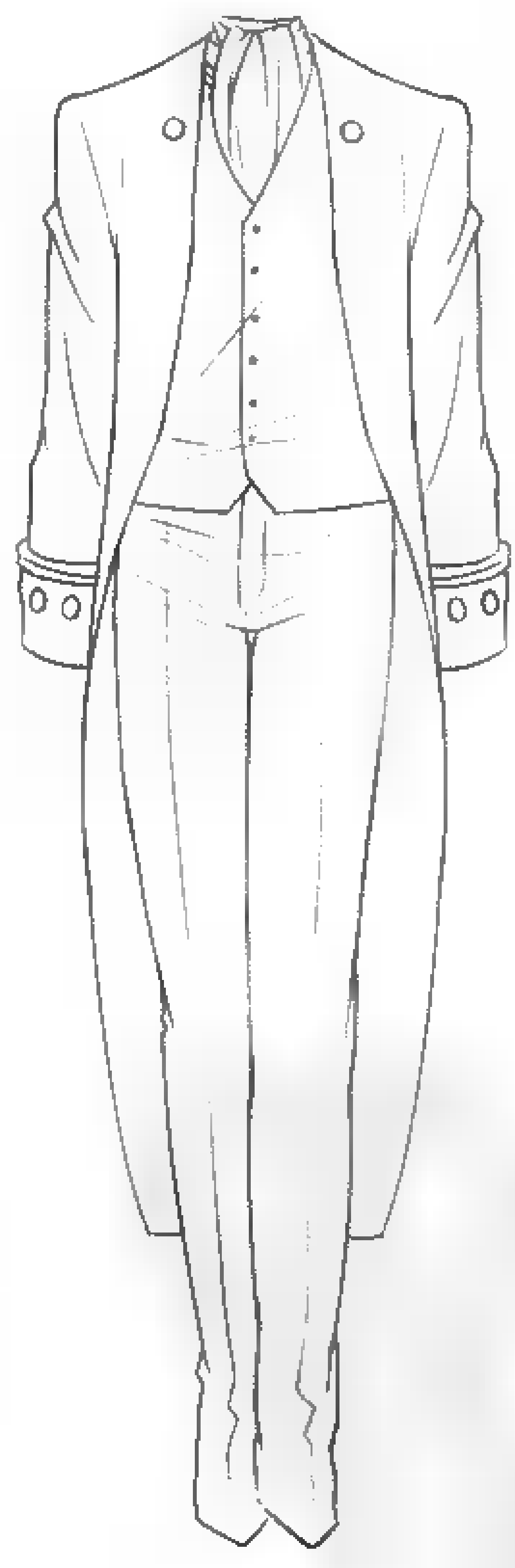
款式3



款式4



款式5



款式6



■ 应用

俗话说人靠衣装，不同款式的衣服给人不同的感觉，如休闲装给人的是休闲、阳光的感觉，礼服给人的是高雅、气质的感觉等。下面我们来看看同一个人物穿上不同的衣服的效果。

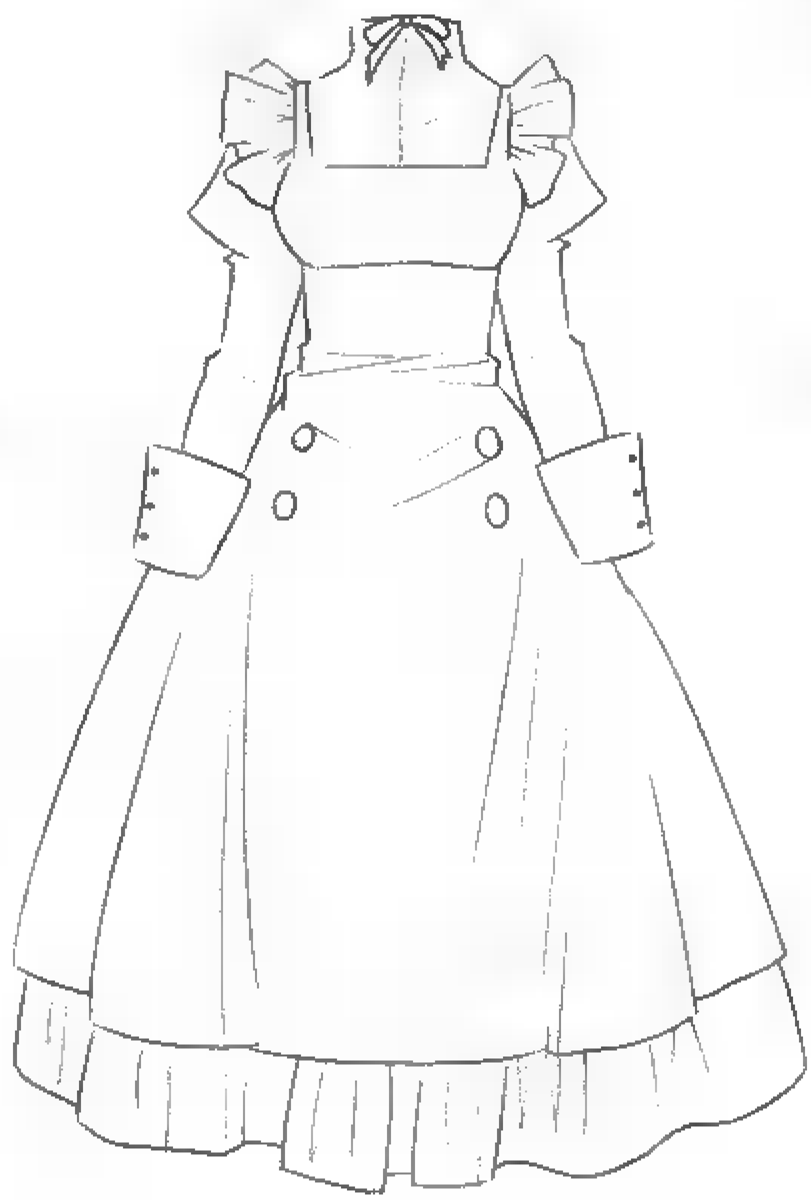
首先绘制人物动态。

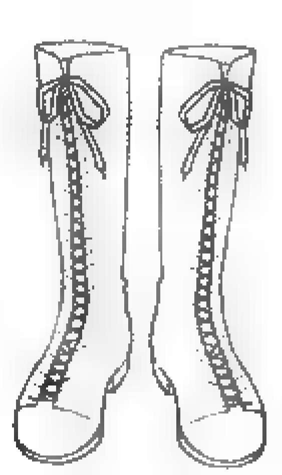




萝莉装，给人可爱的感觉。









女仆装，因为有围裙，所以一看就知道是服务生。

Chapter 09

多人组合的绘制

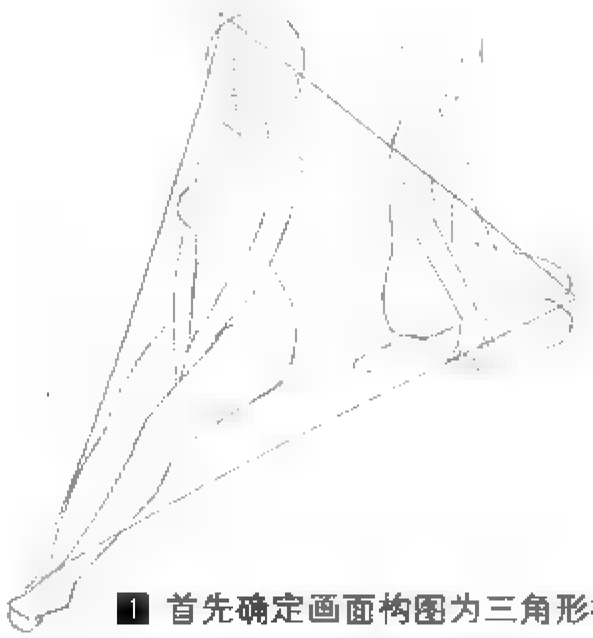
本章主要讲解如何绘制多人组合的单幅漫画，绘制的时候要注意构图和人物之间的比例关系等。



9.1 两人组合

这里两人组合的实例构图方式是三角形构图，三角形构图给人稳重的感觉。画面中的人物是两个青春美少女，一个坐姿，一个跪姿。

绘制草图



1 首先确定画面构图为三角形构图，并确定人物的姿态，注意人物的头身比，以及人和人之间的比例关系，前面的人物要大于后面的人物。



2 绘制出人物的发型、服装，并添加两只小猫，让画面更加丰富。

整理画面



3 先从前面人物的面部开始整理线稿，注意线条的粗细变化，如眉毛不是简单的直线，而是有一个由细到粗再由粗到细的变化。



4 绘制头发，注意线条要柔和，要有曲线的变化，微卷的发型让人物看起来更加甜美。



5 绘制衣服的线条要有轻重的变化，还要注意衣服的褶皱要合理，如蝴蝶结的褶皱，如腹部受挤压所形成的褶皱等。



6 绘制腿部的线条要流畅，还要注意关节处线条的细微变化。



7 后面的人物也是先从面部开始绘制，注意线条的变化，绘制瞳孔的阴影要有虚实的变化，而不是全涂黑了。



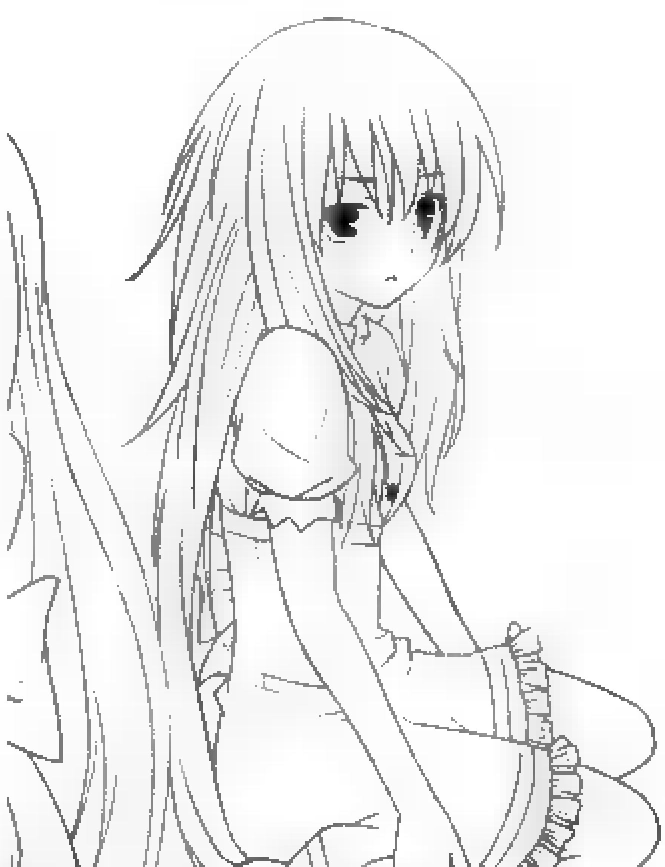
8 绘制人物头发的线条要有轻重缓急的变化，要流畅，这样才能让头发看起来有飘逸的感觉。



9 绘制人物衣服，注意衣服的样式，如因为透视关系，衣服前面的扣子的变化，还要注意褶皱要合理。



10 绘制裙子荷叶边的时候要注意褶皱的样式，并且注意褶皱变化的规律。



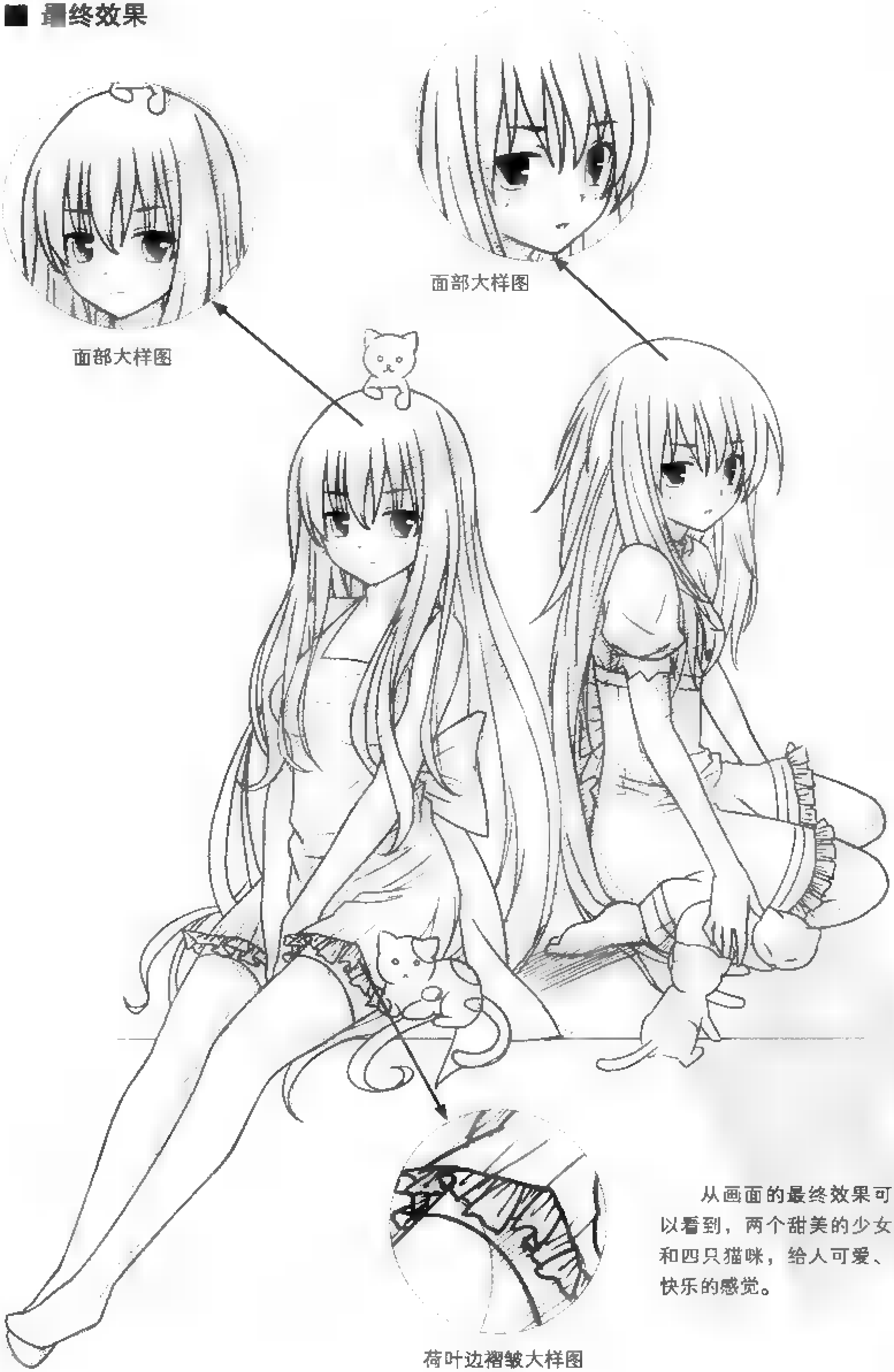
11 绘制猫咪的时候要注意猫咪的结构要准确。

■ 添加阴影



12 添加阴影，首先要注意的是光源，然后还要注意身体结构和衣服褶皱对阴影变化的影响。

■ 最终效果

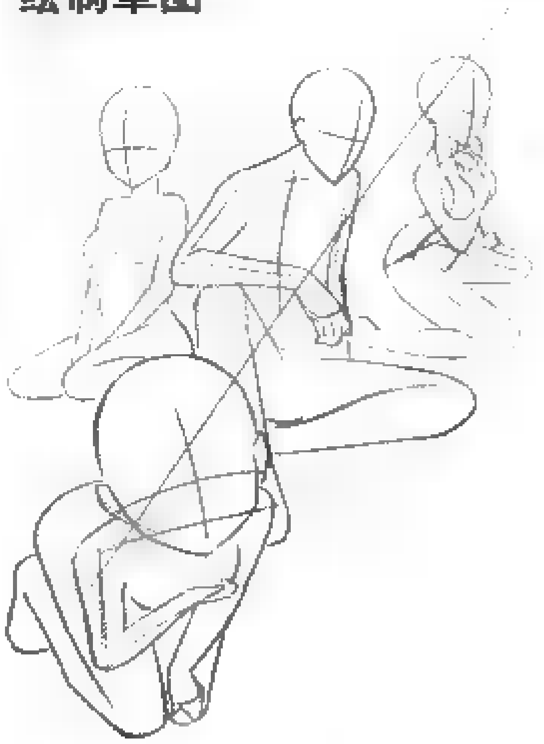


从画面的最终效果可以看到，两个甜美的少女和四只猫咪，给人可爱、快乐的感觉。

9.2 四人组合

下文中的实例是一个四人组合，构图为斜线构图方式，绘制的时候要注意人物之间的透视关系。

■ 绘制草图



1 确定画面的构图为斜线构图，绘制人物的时候要注意人物之间近大远小的透视关系，还需注意人物的姿态要准确。



2 刻画人物，注意每个人物的造型要不同，注意五官的位置要准确，衣服褶皱要合理。

■ 整理画面



3 从最前面的人物开始整理画面，先绘制面部，绘制的时候要注意线条的粗细变化。



4 绘制头发，注意头发的走势，注意线条要流畅，同时还要有轻重的变化。



5 由于是俯视视角，所以要注意人物身体透视的变化，如因为视角关系，腰部看不到，还要注意百褶裙的褶皱变化。



6 绘制中间的人物，先从面部开始绘制，注意男性五官的立体感要强，线条要有粗细的变化。



7 绘制男生头发，因为是短发，所以要注意头发的走势，每一缕头发都要不一样，这样才能让头发看起来自然生动。



8 绘制衣服，因为衣服的材质较硬，所以线条可以绘制得硬朗些，注意衣服褶皱的变化要合理。



■ 继续绘制男生的裤子，因为比较宽松，所以在绘制的时候要注意褶皱的变化。



10 绘制后面左边的人物，先从面部开始绘制，注意线条的粗细变化，绘制瞳孔的时候要注意光源的方向。



11 绘制人物头发，注意头发的造型，描绘头发的线条要流畅，同时要有轻重的变化。



12 绘制人物的衣服，注意身体结构对衣服褶皱的影响，如胸部是圆形的、凸出的，褶皱就必须在此基础上进行变化。





13 绘制后面右边的人物，先从面部开始绘制，注意绘■瞳孔的阴影时要有虚实的变化，才能让眼睛看起来更加有神。

14 绘制人物的头发，注意每一缕头发的变化，如搭在肩上的头发有弯折的变化，注意描绘头发的线条要流畅。



15 继续绘制人物的衣服，注意褶皱的变化。整个画面的线条整理完后，还要检查一下有没有错误的地方，及时修正。

■ 添加阴影



16 首先添加最前面的人物的阴影，注意光源的方向，添加阴影后人物体积感得到了增强。



17 绘制男生的阴影，注意光源的方向，还有就是男性衣服材质比较硬，所以阴影的形态也比较硬朗。

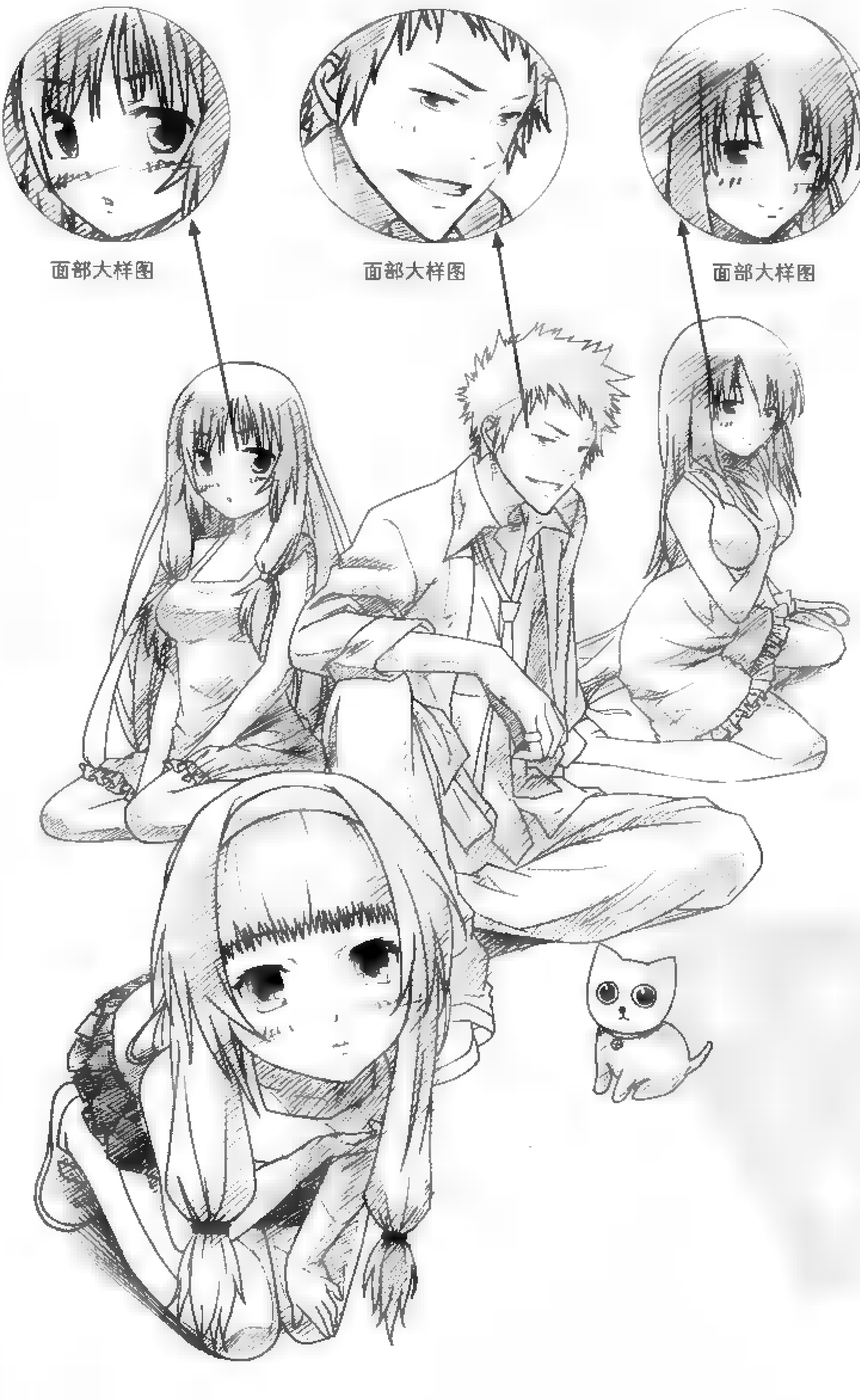


18 添加后面右边人物的阴影，因为光源在人物后上方，所以胸部以下都有阴影。



19 为后面左边的人物添加阴影，因为光源在人物的前上方，所以人物的后方有阴影。

■ 最终效果



Chapter 10

透视与背景表现

本章主要讲解透视与背景的表现技法，包括一点透视、两点透视、三点透视，以及背景的绘制，如树的表现、灌木的表现、石头的表现、四季的表现、别墅的表现等，本章最后还介绍了气氛背景的表现。

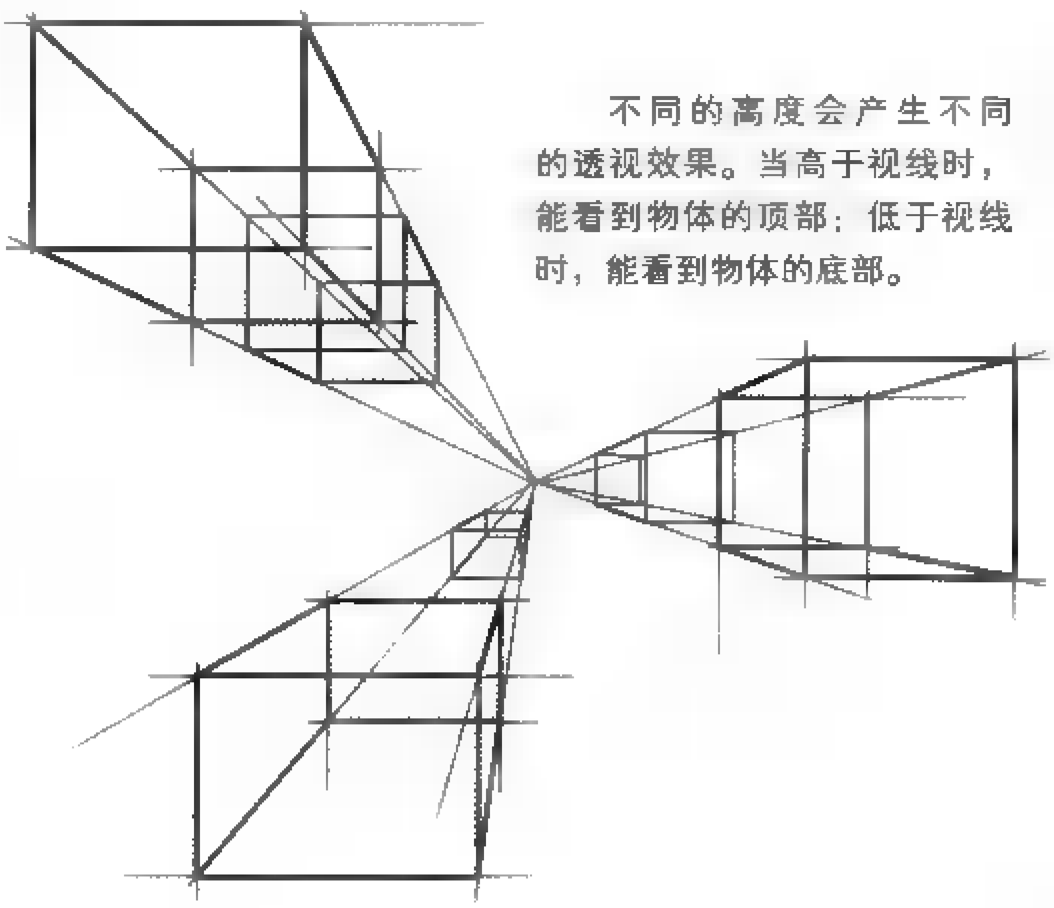


10.1 透视的认识

透视的应用在漫画绘制中是不可缺少的，因为透视无处不在，或一点透视，或两点透视等。不同的透视能让画面产生不同的效果，如俯视图给人宽阔的感觉，仰视图给人高大雄伟的感觉。下面我们就来讲解什么是透视，以及透视的画法。

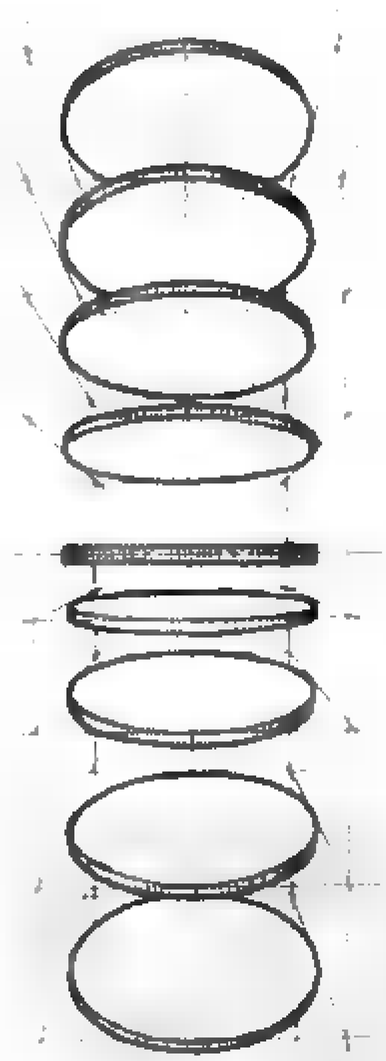
一点透视

也叫平行透视，只有一个消失点，就是有一面与画面成平行的正方形或长方形物体的透视，这种透视给人整齐、平展、稳定、庄严的感觉。



不同的高度会产生不同的透视效果。当高于视线时，能看到物体的顶部；低于视线时，能看到物体的底部。

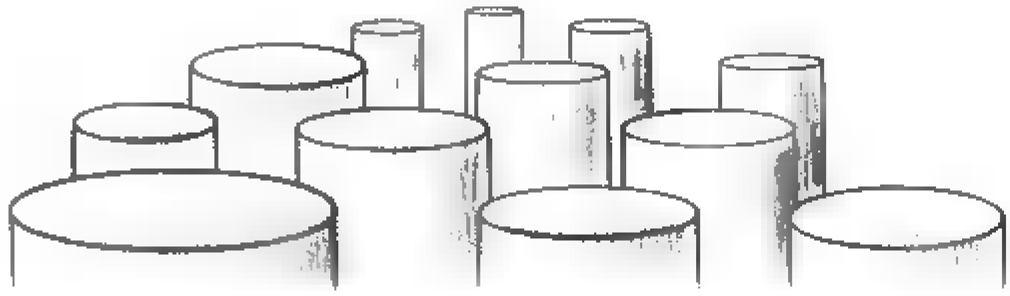
物体远近不同，人感觉它的大小也不同。愈近愈大，愈远愈小，最远的点会消失在地平线上。



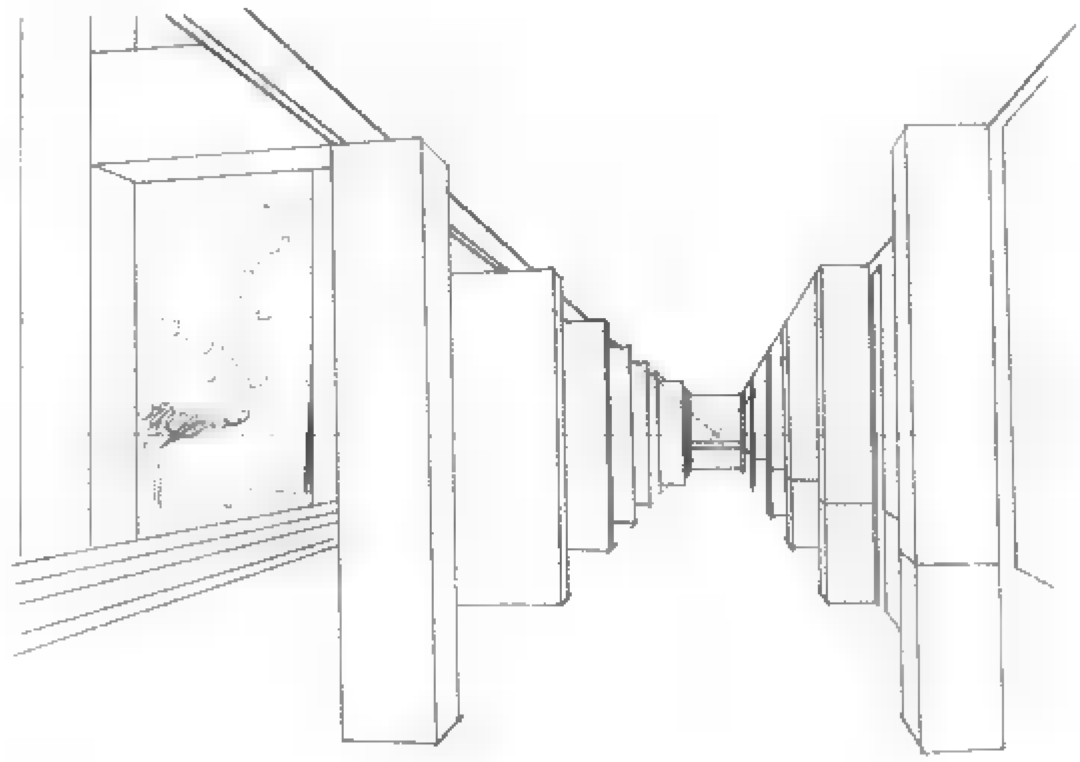
低于视线时，圆弧向下；高于视线时，圆弧向上。离视线越远，圆弧向上或向下的弧度越大。



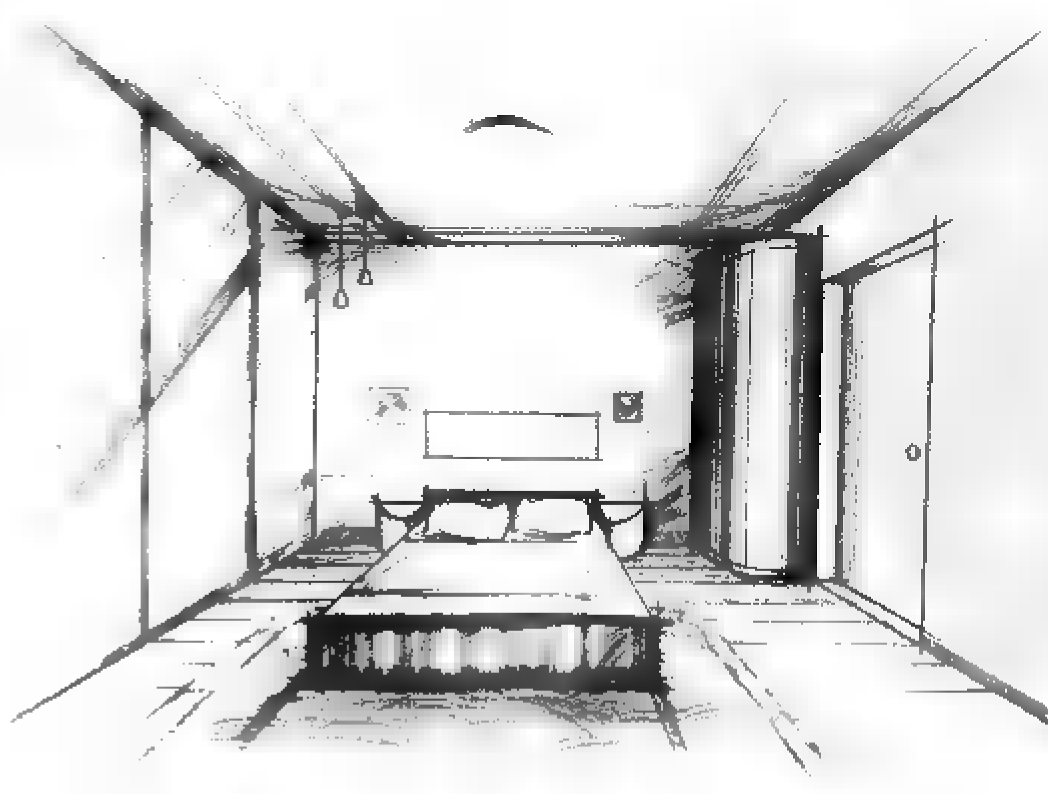
从不同的位置看圆锥的形状是不同的，这就是透视的效果。



距离越远，圆柱越小，其顶面呈椭圆形，且越来越扁。



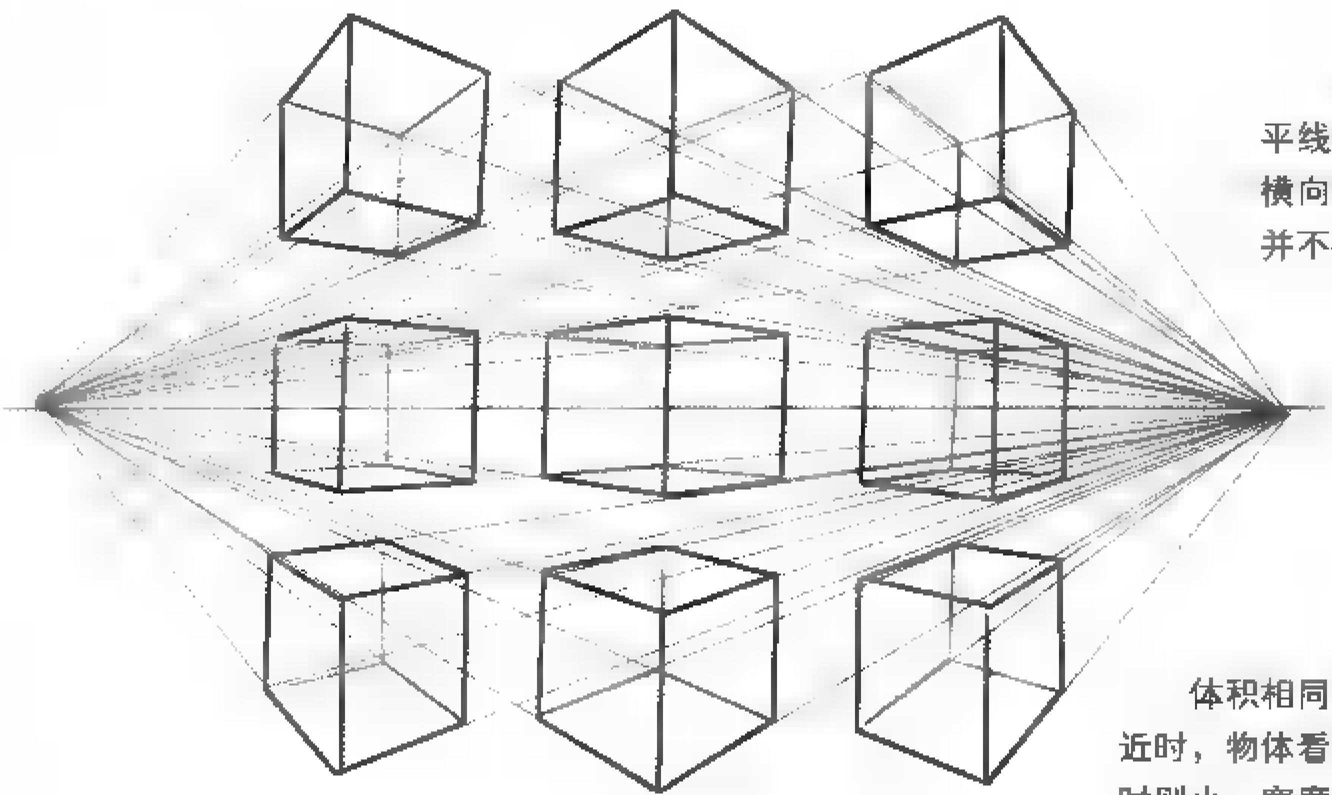
有规律地排列形成的线条或互相平行的线条，越远越靠拢和聚集，最后汇聚为一点而消失在地平线上，如走廊两边的柱子，越远越靠拢越聚集。



通过近大远小的空间变化表现一点透视的空间，给人整齐的感觉。

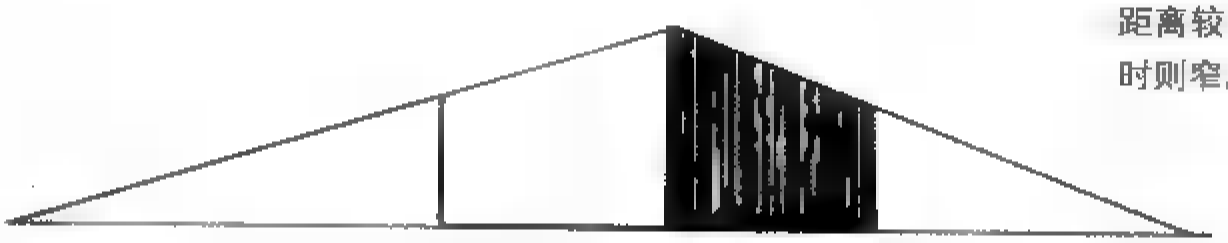
■ 两点透视

也叫成角透视，有两个消失点，通常用来表现建筑物正面与侧面同时存在的画面。

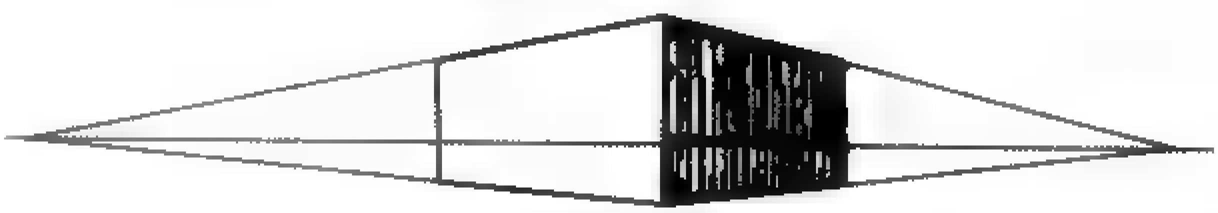


纵向视线与水平线垂直相交，但横向视线与水平线并不平行。

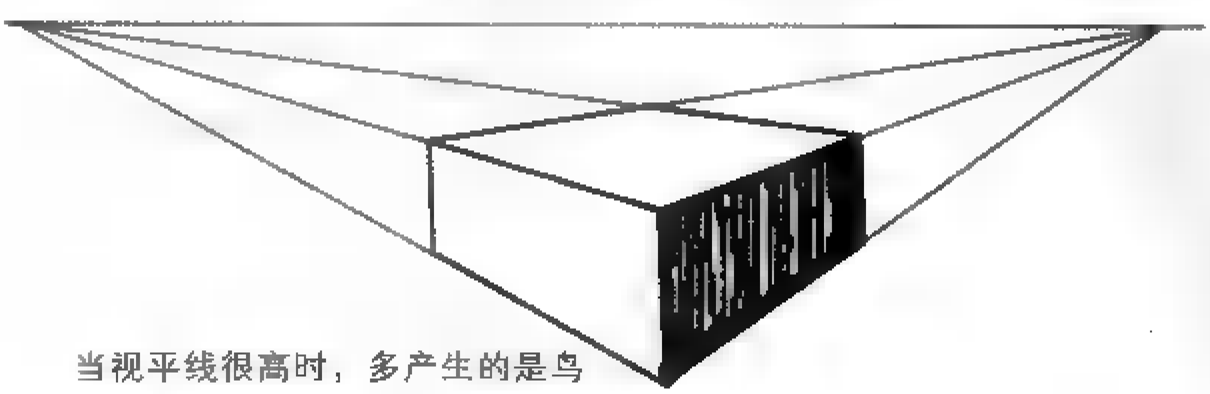
体积相同的物体，距离近时，物体看起来较大；远时则小。宽度相同的物体，距离较近时看起来较宽；远时则窄。



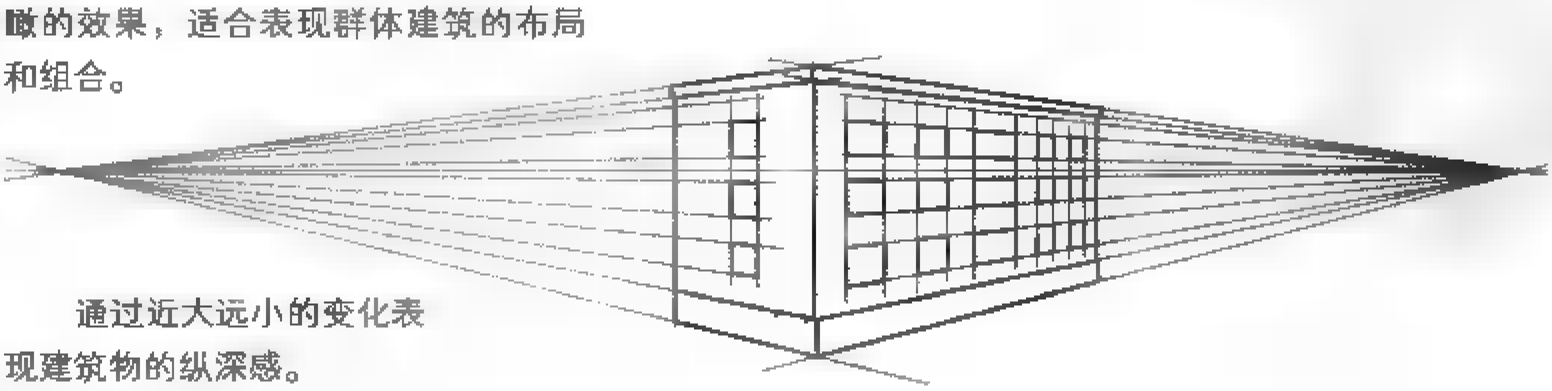
视平线越低，建筑物檐口线越倾斜，越能给人以高大雄伟的感觉。



一般常见的透视，多假定视平线与人的高度相等，其透视效果比较接近人的视觉效果。



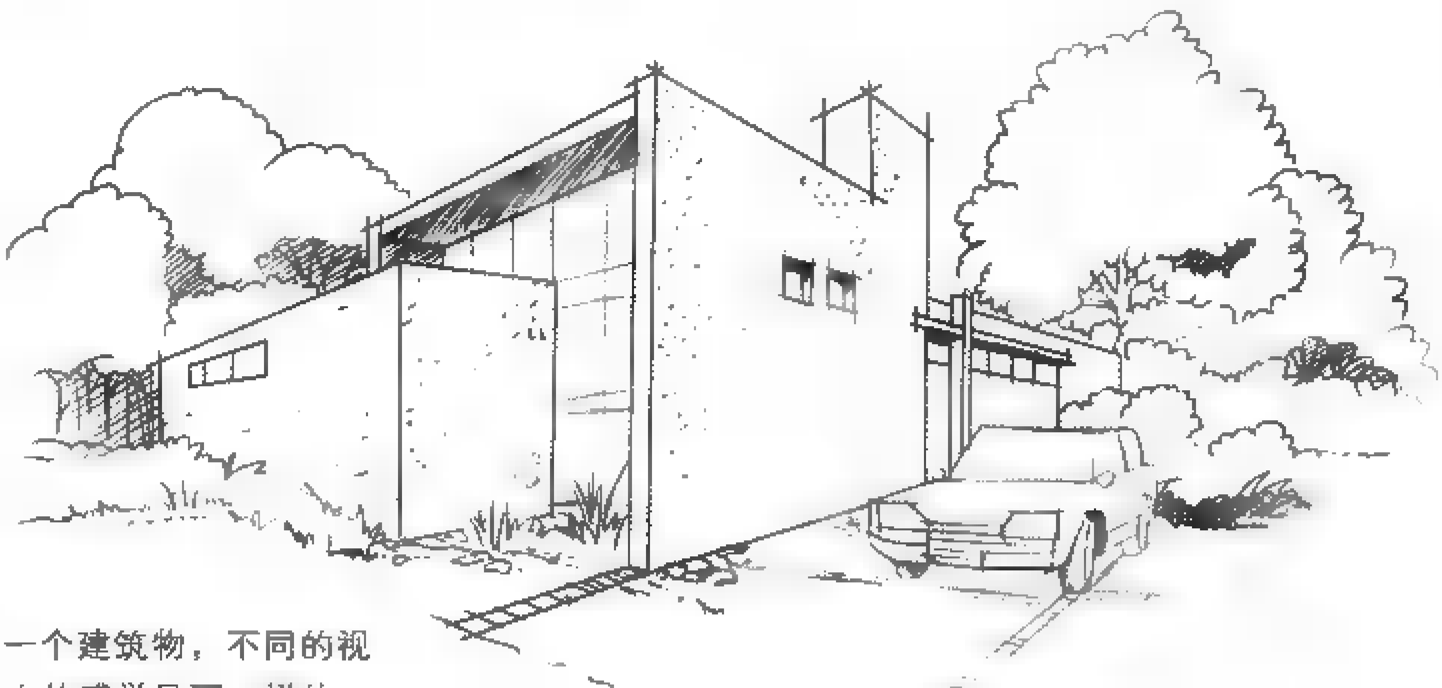
当视平线很高时，多产生的是鸟瞰的效果，适合表现群体建筑的布局和组合。



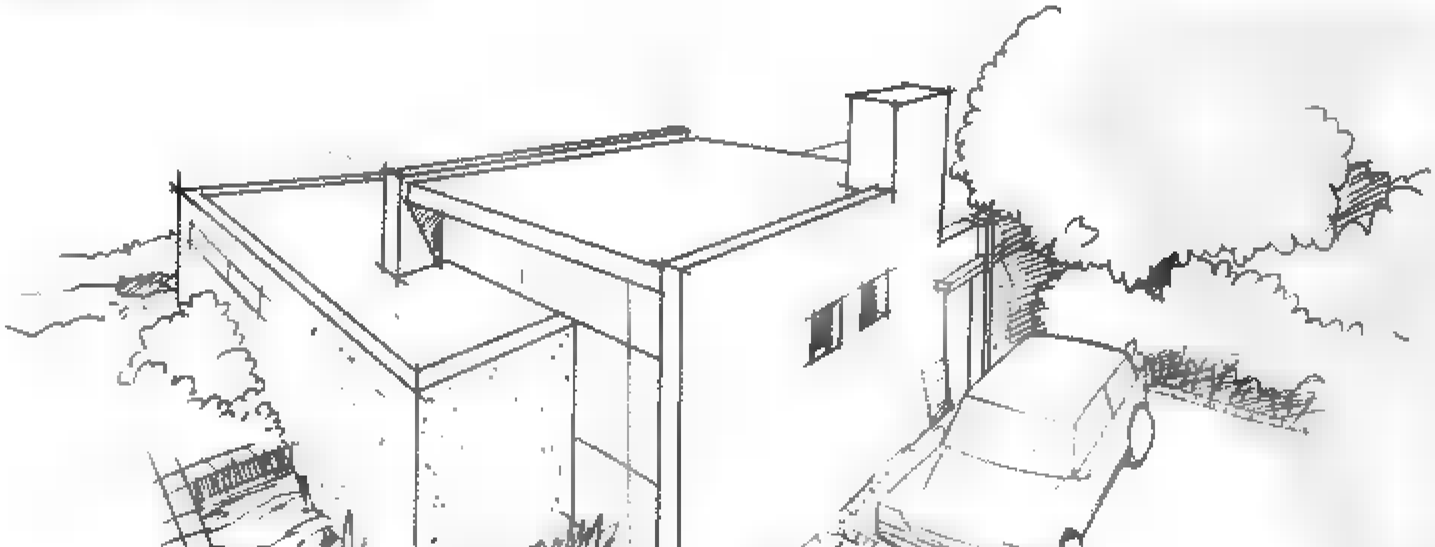
通过近大远小的变化表现建筑物的纵深感。



两点透视的空间给人的感觉是自由、生动、活跃，还能反映出建筑体的正侧两面，容易表现建筑的体积感。

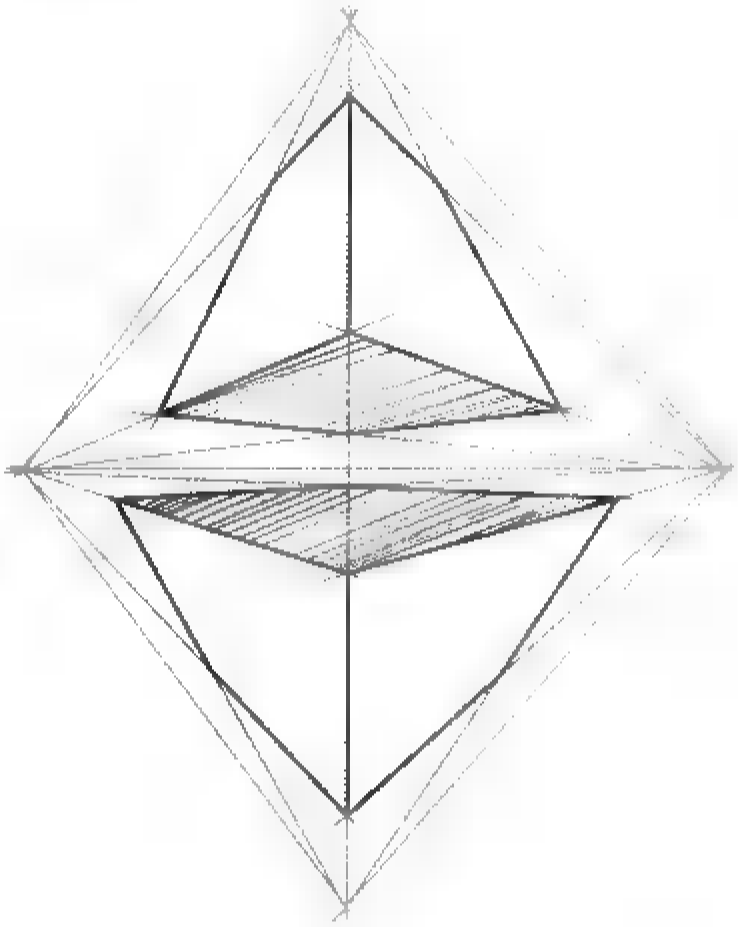


同一个建筑物，不同的视角，给人的感觉是不一样的，仰视视角给人以庄严的感觉。

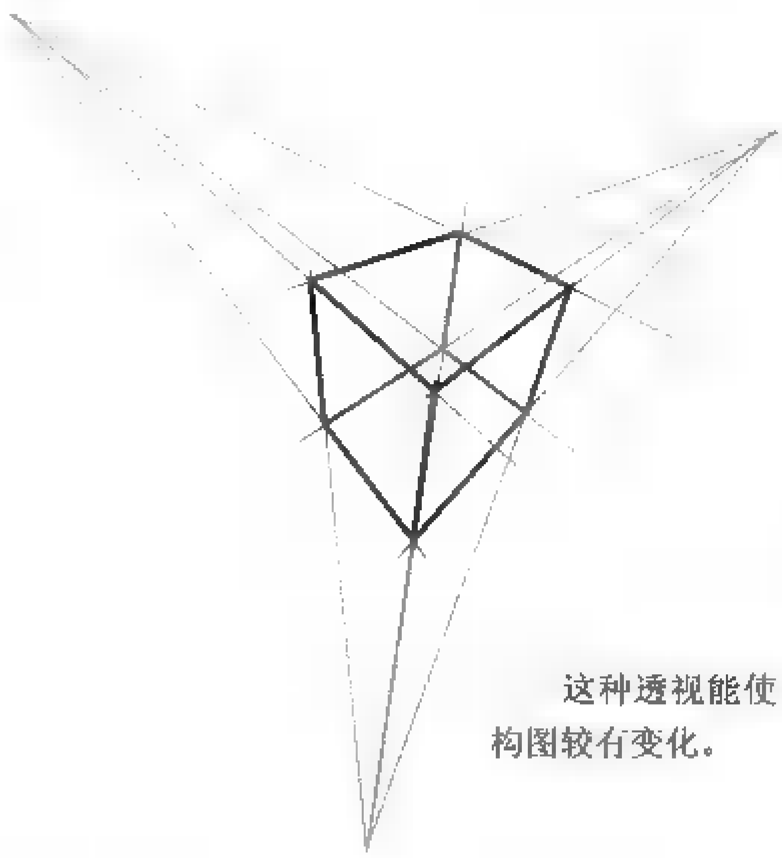


俯视视角，从上往下看，能看清场景全貌，视线越高，场景的全貌越清楚。

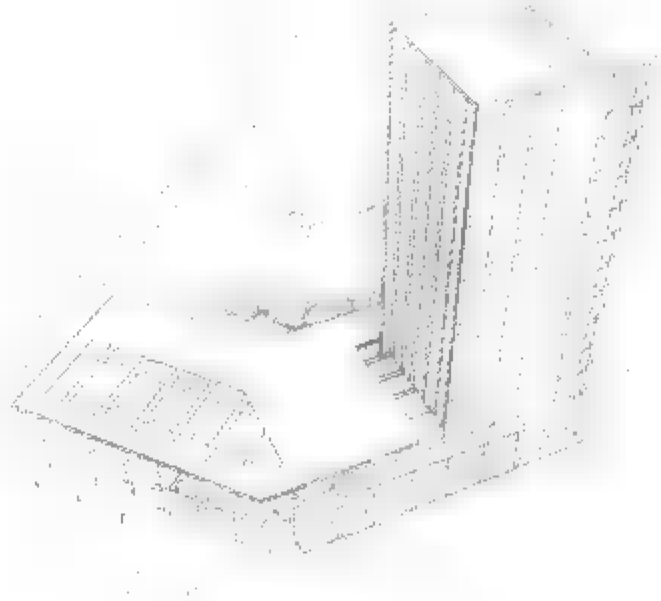
三点透视



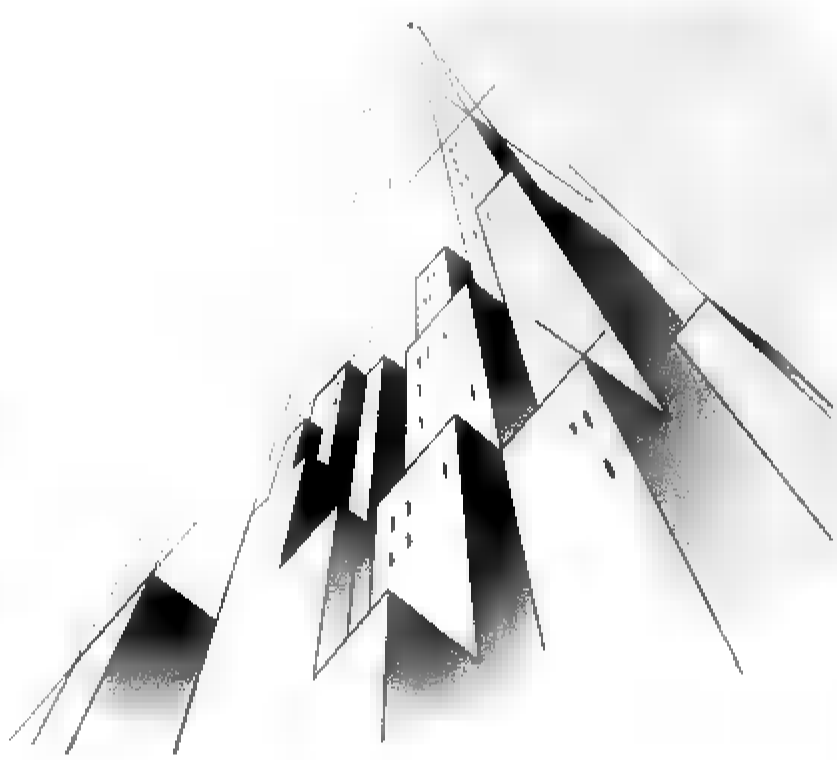
三点透视，顾名思义，就是有3个消失点，其中有两个消失点在视平线上，还有一个消失点在视平线以外。



这种透视能使构图较有变化。



三点透视不仅可以使建筑物具有立体感，而且加[illegible]了画面的空间感和纵深感，让画面具有宏伟的气势。



这两张图采用的都是三点透视，上面这张采用的是俯视视角，[illegible]浏览全景。

右边这张图采用的是仰视视角，表现出建筑物高大的感觉，更具有夸张性，但如果角度和距离选择不当，容易产生失真变形。

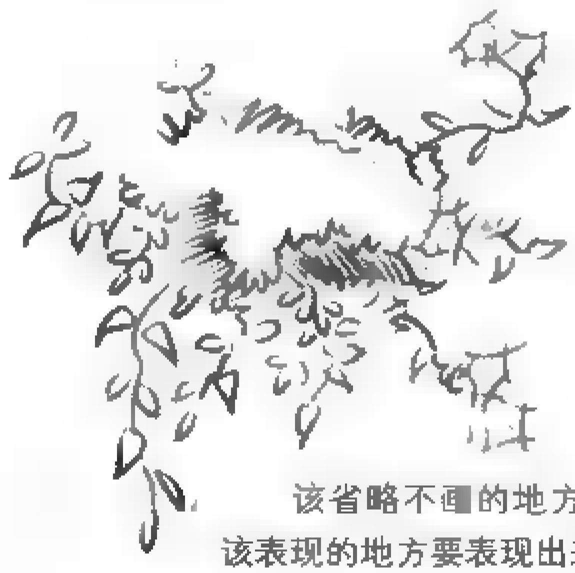
10.2 各种场景的画法

大自然是由千千万万种事物组合而成的，如花、草、灌木、树、石头、山、水、云等，不同的事物有不同的表现，而且不同季节也有不同的表现等。

10.2.1 小景的表现

不同的事物有不同的表现，如一棵草如何表现，而一大片的草又如何表现，还有藤类植物如何表现，灌木类植物又如何表现等。下面来讲解一些小景的绘制方法。

■ 花草树木



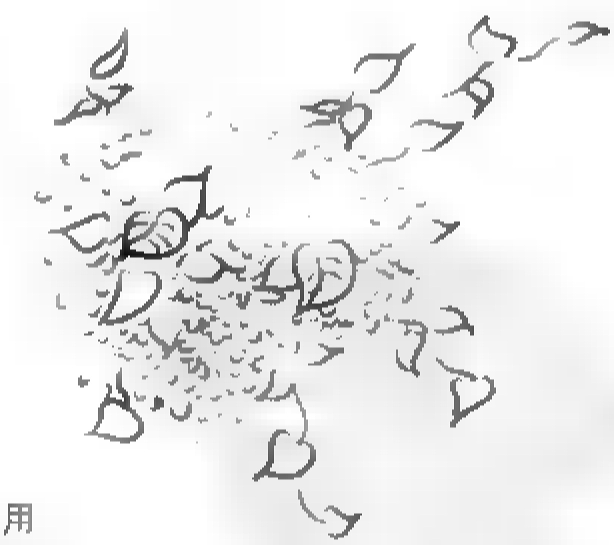
该省略不画的地方要省略，该表现的地方要表现出来。



注意植物的藤条不需要全部绘制出来。



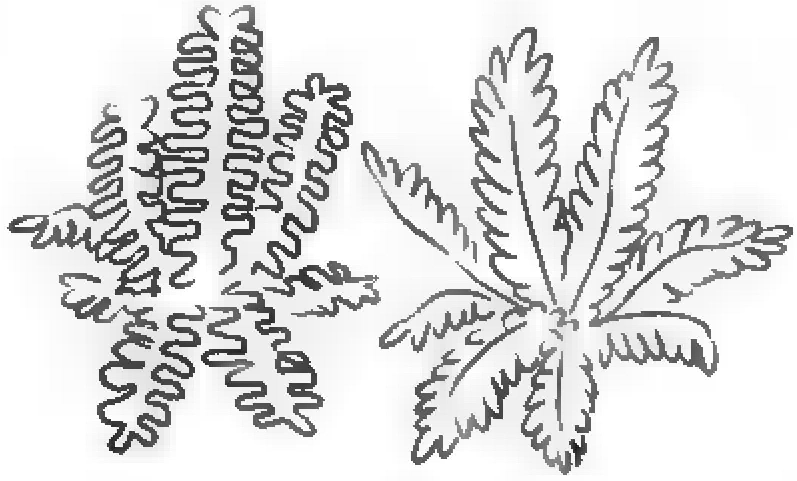
用虚线表现花朵，用实线表现叶子和茎，虚实结合，让植物更加形象。



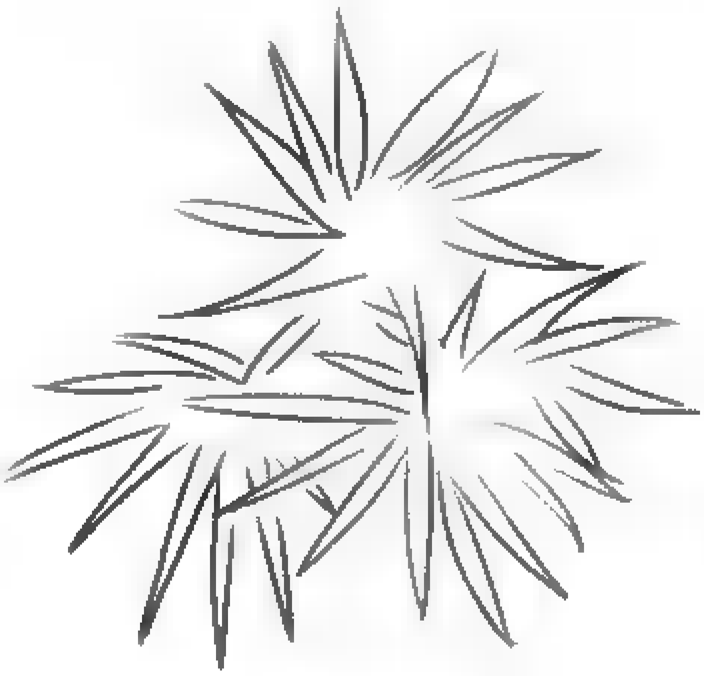
植物的整体用虚线表现，既可以很好地表现植物，又可以使画面看起来更加清晰。



绘制的时候要注意近处的叶子要刻画好，远处的叶子可以简单表现。



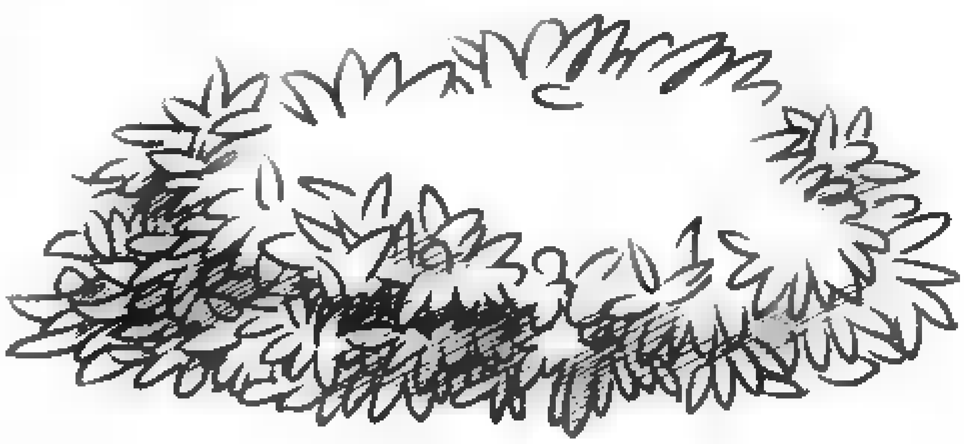
绘制蕨菜植物的时候要注意叶子的表现。



棕榈叶的表现。



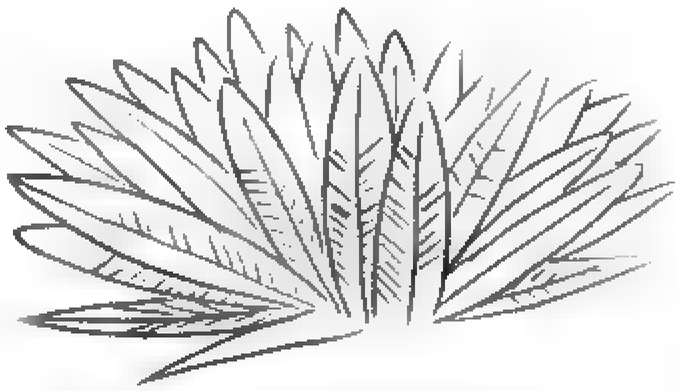
绘制草的时候要注意不同方向的叶子的不同表现。



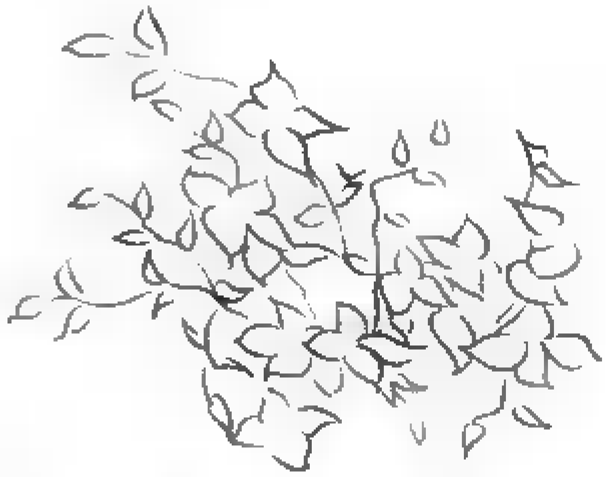
画一大堆叶子的时候要注意将边上的叶子表现出来，中间的可以省略不画。



画一大片草的时候用虚线表示即可，还要注意虚实的变化。



绘制的时候要注意虚实的变化。



注意植物的茎在密集的地方可以省略不画。



注意叶子的形状，还要注意虚实的变化。



花1



花2



灌木



荷花



绘制松树的时候注意边上的叶子可以绘制出来，中间的省略不画，如果每片叶子都要绘制出来，不仅工作量大，而且画面也会显得很乱。



棕榈科植物的表现



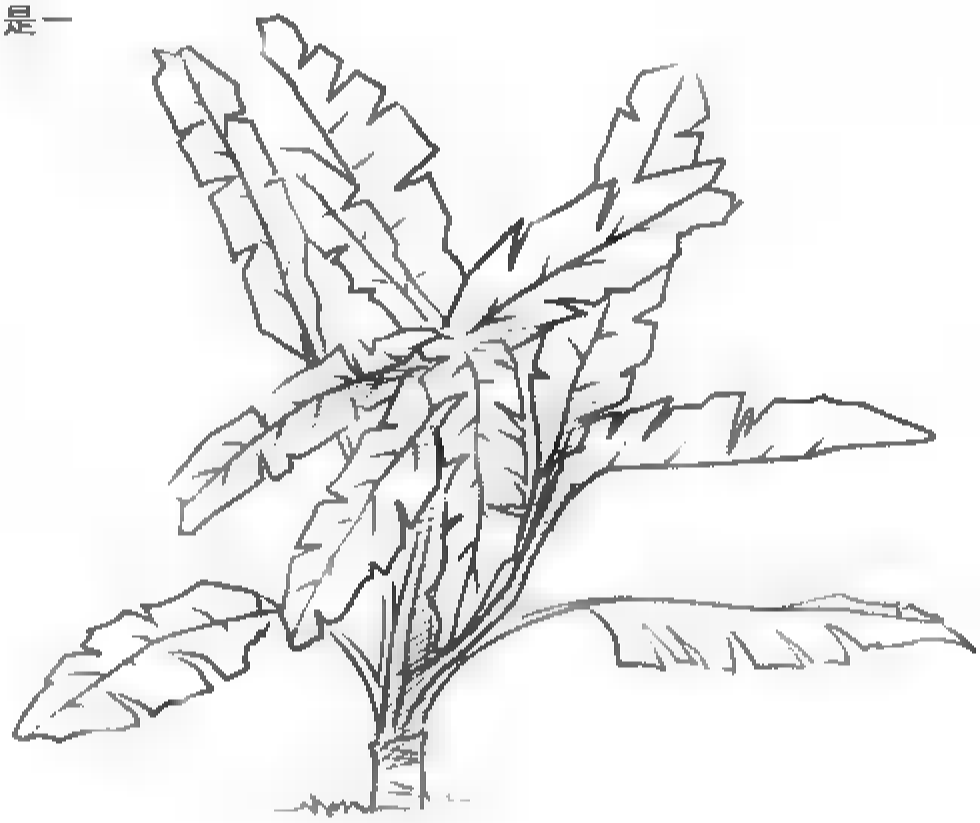
松树的表现

因为松树的叶子是针状的，所以绘制的时候要注意叶子不能画成圆的或其他形状的哦！



绘■香蕉树的时候要注意叶子是一大片的，而且叶子会有开裂的效果。



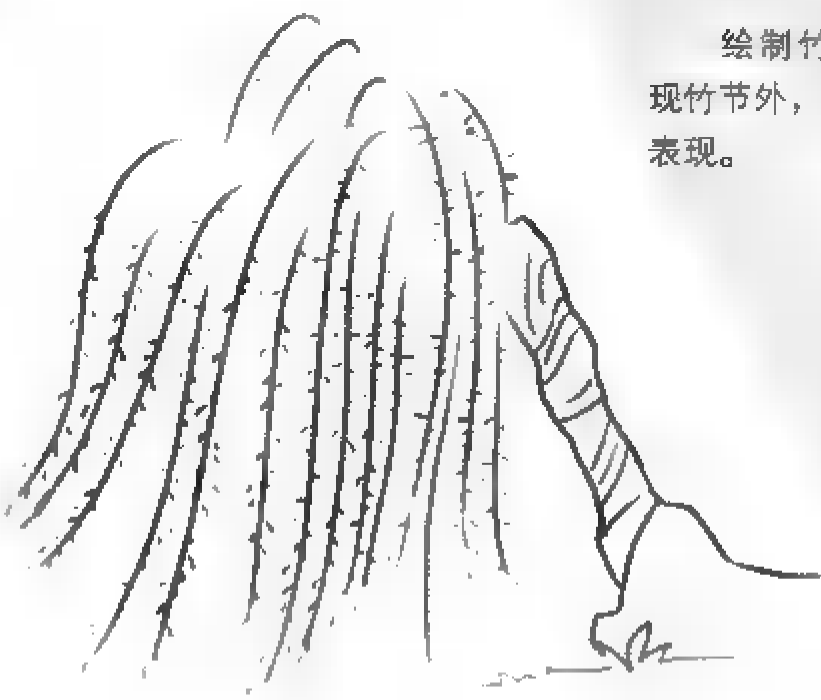






将叶子分成不同形状的单位，每个单位用波浪线表现。

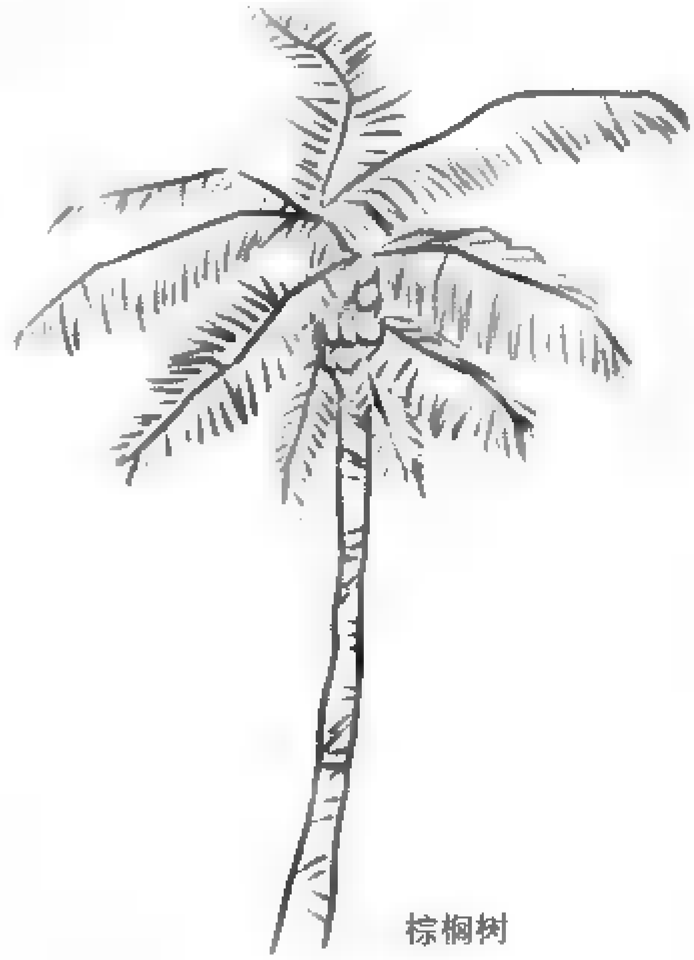
绘制竹子时除了要表现竹节外，还要注意叶子的表现。



绘制柳树的时候可以先绘制出柳枝，再在枝上绘制叶子。



绘制棕榈树的时候要注意叶子和树干的表现。



棕榈树

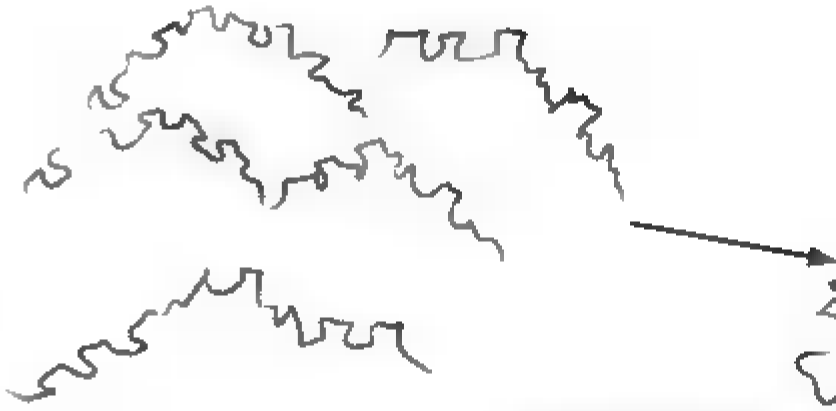
有很多植物的叶子很复杂，所以在绘制的时候要特别注意不同方向叶子的表现哦！





注意不同方向的叶子的表现，还有虚实的表现。



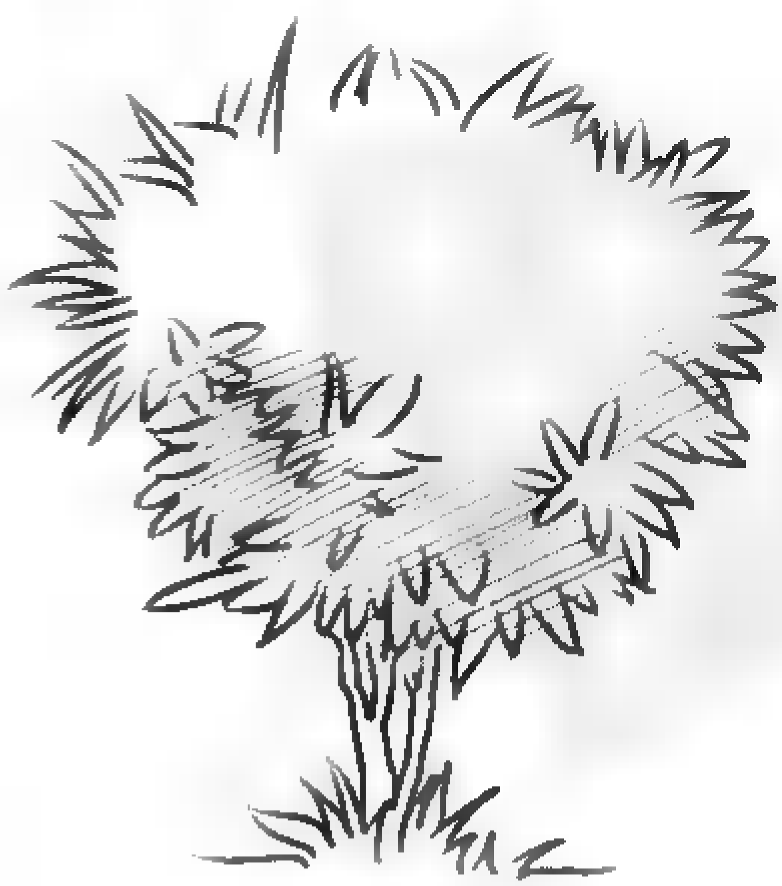




用波浪形的线条表现一大片的叶子。



在树冠的边和暗部要绘制出叶子。



灌木，除了要绘制出叶子外，还要绘制出一些枝干和草。



少量的叶子的表现



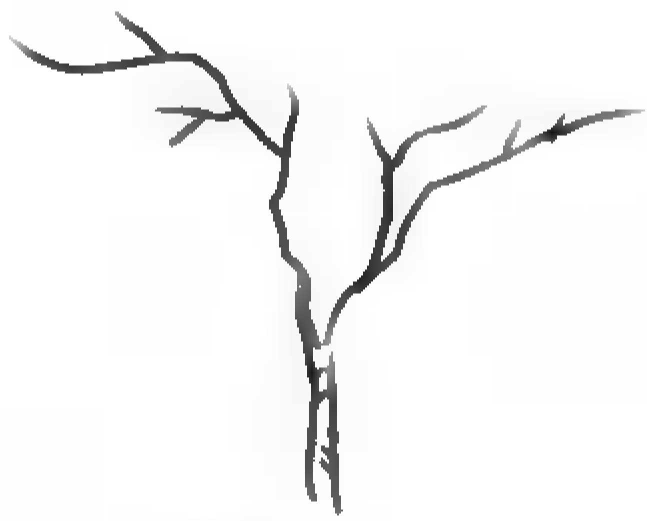
一束叶子的表现



一丛灌木的表现



一丛灌木的表现



树干1



树干2

光秃秃的树干给人凄凉的感觉。



绘制树干的时候要注意树枝的形状变化，还要注意树皮质感的表现。



在树干上添加树枝和树叶，给人生机勃勃的感觉。

注意叶子该省略不画的地方要省略。

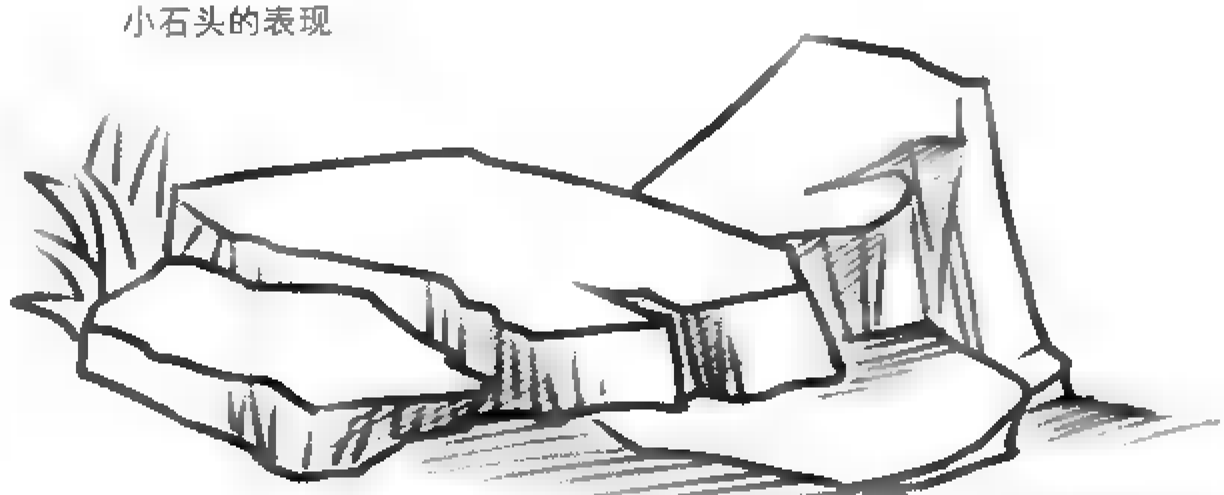
■ 石头



常用的线条



小石头的表现



大石头的表现



注意石头棱角处的裂缝也要表现出来。



■ 小景的应用



给不同形状的石头加上各种花花草草，给人大自然的感觉。绘制的时候要注意石头的线条该硬朗的地方要表现得硬朗，而草该虚化的地方要虚化。有实有虚，才能让空间感增强，才能让画面更加精美。



大树树干根部的变化很丰富，树干根部处会长些树的枝叶，这是刚和柔的结合。绘制的时候注意树叶的线条要有轻重缓急的变化，石头的线条要硬朗些，添加阴影的时候注意该暗下去的地方要暗下去。

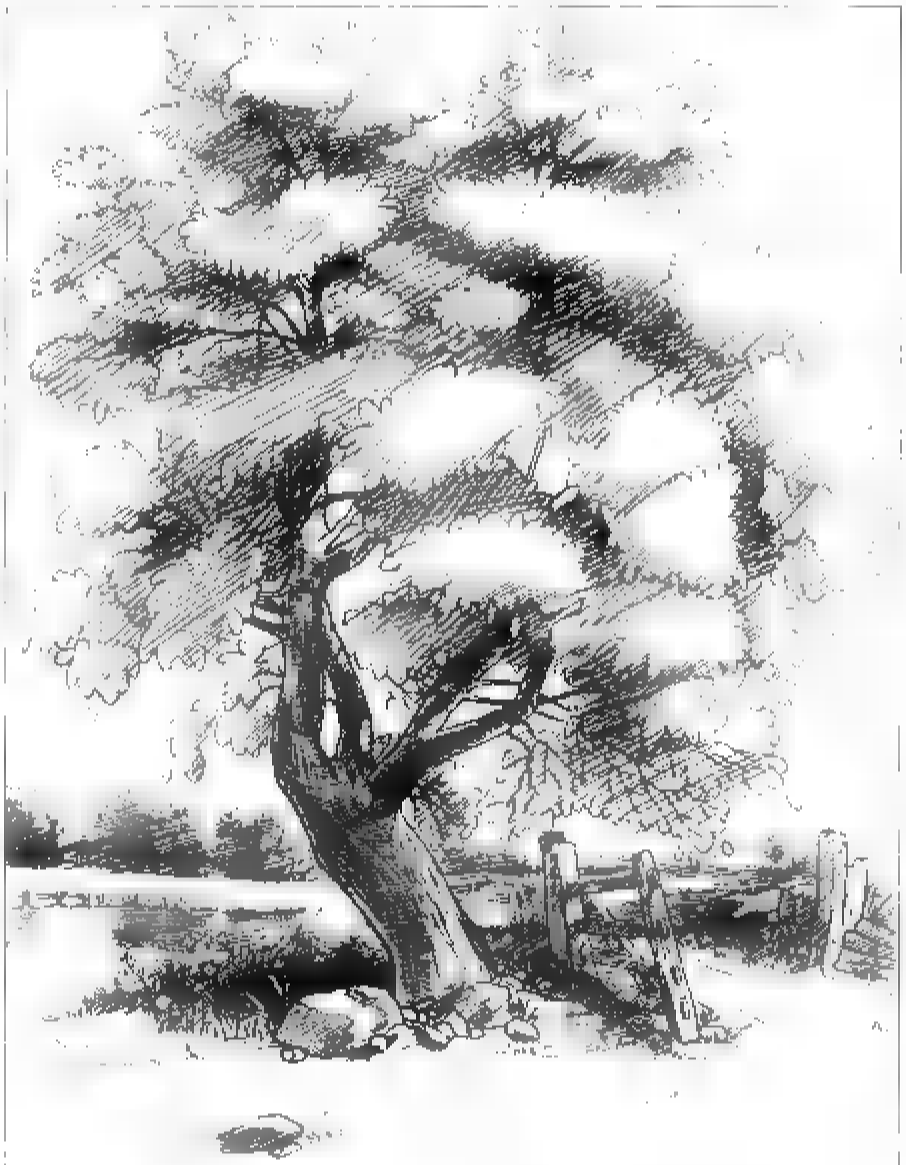
自然界景观的四季表现

四季的变化很明显，如春天是春暖花开、树枝发芽的季节；夏天，树的枝叶茂盛；秋天，落叶；冬天，树的枝干光秃秃的，或有下雪的天气等。



春天

春暖花开的季节，所以树枝上有叶芽长出。



夏天

夏天，树的枝叶长得很茂盛。



秋天

树叶都黄了，树上的叶子所剩无几，北风吹，树叶被风卷起。



冬天

冬天下大雪，所以大地上白茫茫一片。

10.3 各种背景的绘制实例

前面已经讲解了一年四季中自然景观的绘制方法，这里我们将讲解如何绘制背景，如别墅等。

10.3.1 别墅

绘制别墅时除了要注意别墅的造型和结构外，还要注意建筑的透视效果。



■ 绘制草图

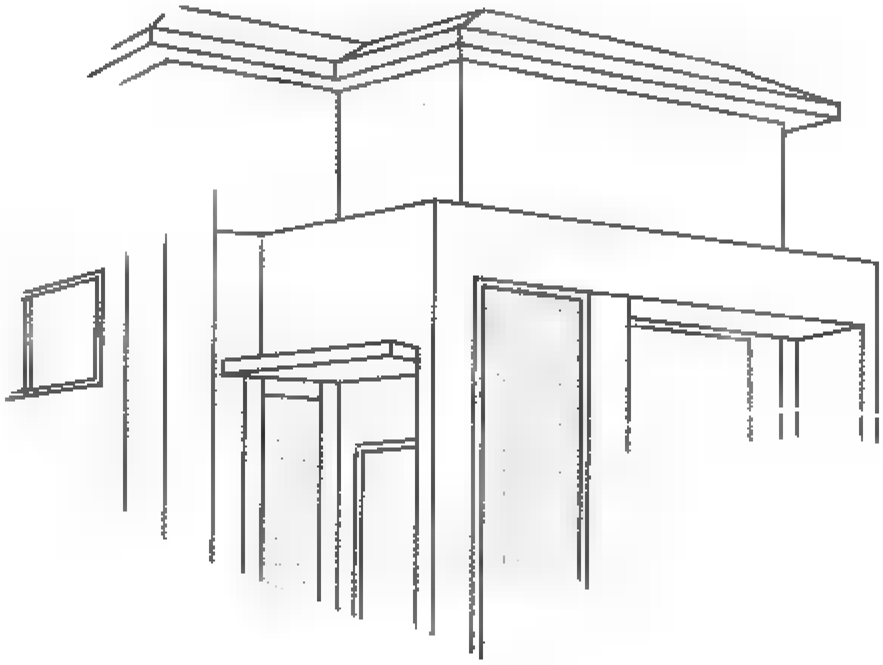


1 绘制出别墅的轮廓，将建筑的造型和结构确定好，将植物的造型也确定好，绘制的时候要注意别墅采用的是两点透视来表现的。



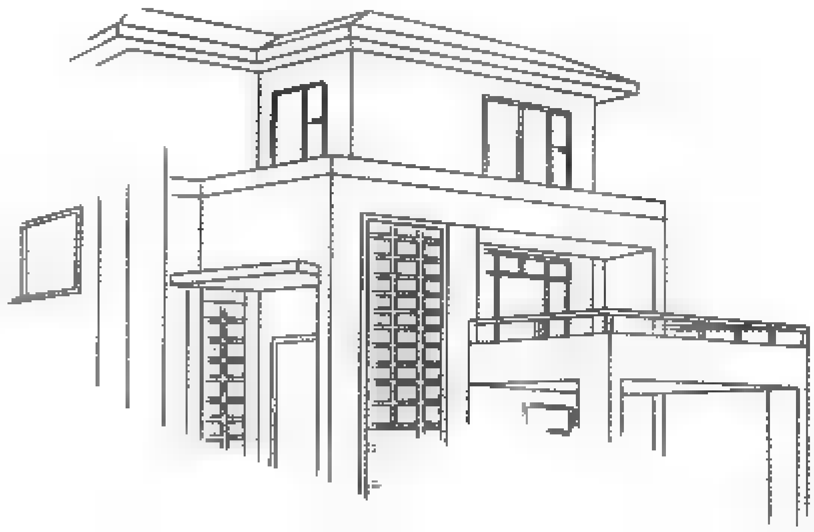
2 添加天空，让画面的空间感更强。

■ 整理画面



3 通过复制的方法在新的稿纸上整理画面，首先整理建筑外框的线条，绘制的时候注意结构的透视要准确。

4 绘制建筑细节的线条，因为建筑物离视点比较远，所以只需绘制出建筑细节的大概效果即可。





5 绘制树时，注意因为距离很远，所以不需要绘制单片的树叶，而是通过波浪线绘制出整体效果即可。



6 表现灌木的手法和表现树的手法是一样的。绘制草的时候要注意不需要整个草地都画上草，而是在不同的位置表现一下即可。绘制石头时要注意棱角的表现。



7 继续绘制别墅建筑的景观，注意植物的外形不一样，使用的线条也不一样，如灌木的冠用波浪形线条来表示。



8 绘制远处的松树要注意虚实的变化；绘制云时要注意线条的粗细变化，因为云给人的感觉是轻轻柔柔的，所以不能用硬朗的线条表现。

■ 添加阴影



9 首先绘制建筑的色彩，因为如果建筑是全白的，感觉有些单调，所以需要将部分绘制出颜色，如将屋顶绘制成较低明度的颜色等。



10 绘制树的阴影要注意光源，还要注意该暗的地方要暗下去，只有这样才能增强树的立体感。



11 绘制建筑的阴影，注意光源，从上图可以看到，添加阴影后，画面的空间感更加明显，而且画面看起来更加生动。

■ 最终效果



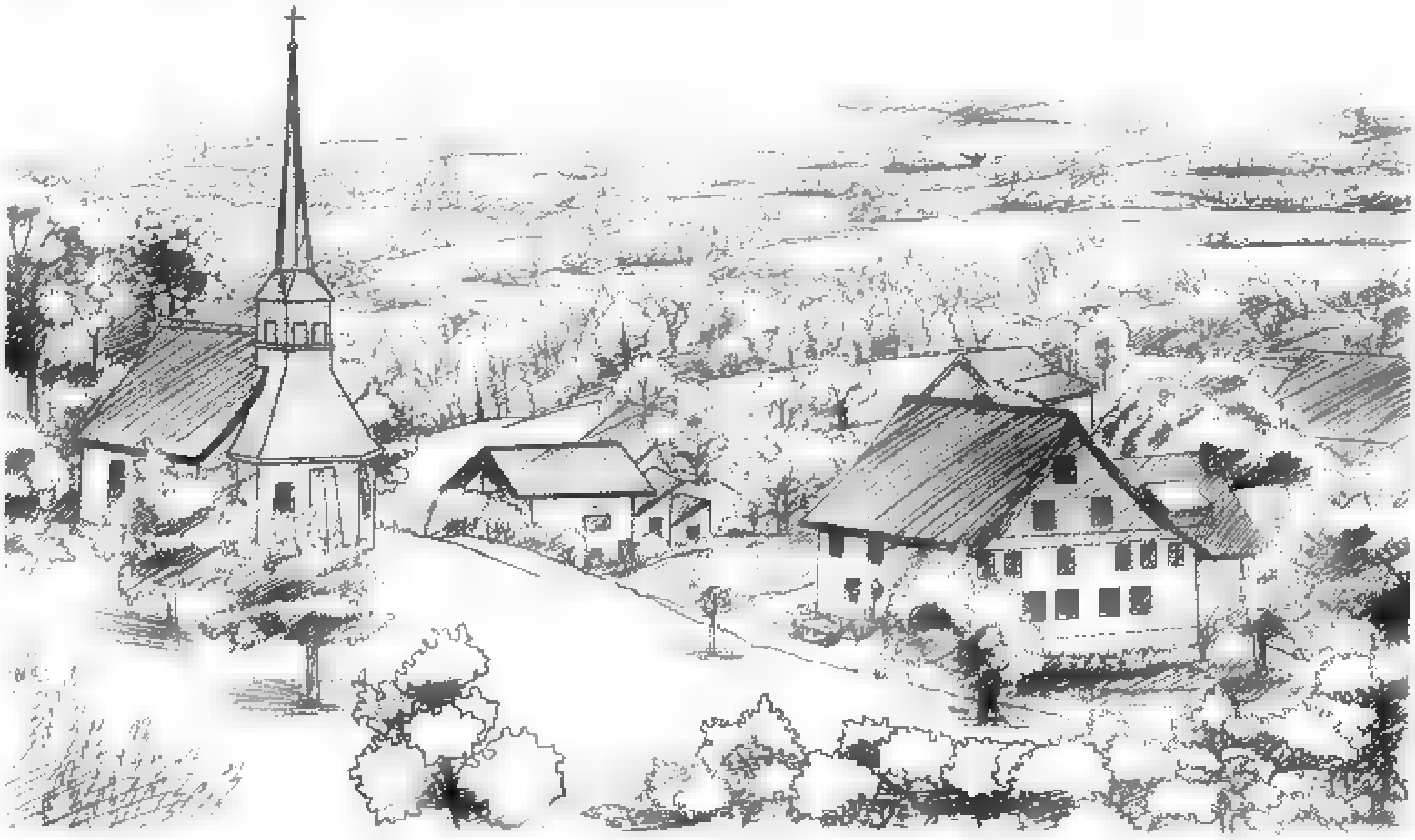
⑫ 绘制路面的时候注意线条不要太实，似有似无地表现出路面效果即可；绘制草地阴影时也不需要大片涂黑，而是简单表现即可。总之画面中该暗的地方要暗下去，但暗的面积不能太大，否则会让画面看起来较脏。



绘制建筑物的时候要注意建筑的透视表现，不同的透视给人不同的感觉，如一点透视给人规规矩矩的感觉，两点透视给人生动、活跃的感觉，三点透视的俯视图给人开阔的感觉，而仰视图则给人雄伟的感觉。

10.3.2 田园风光

本图采用的是俯视视角来表现的，因为每座房子的方位都不同，所以画面为三点透视，绘制的时候要注意近处和远处的景色的不同表现手法。



■ 绘制草图



1 首先绘制草图，不仅注意建筑的样式和方位都要不同，而且植物样式也是千变万化的，这样才能让画面看起来更加丰富。

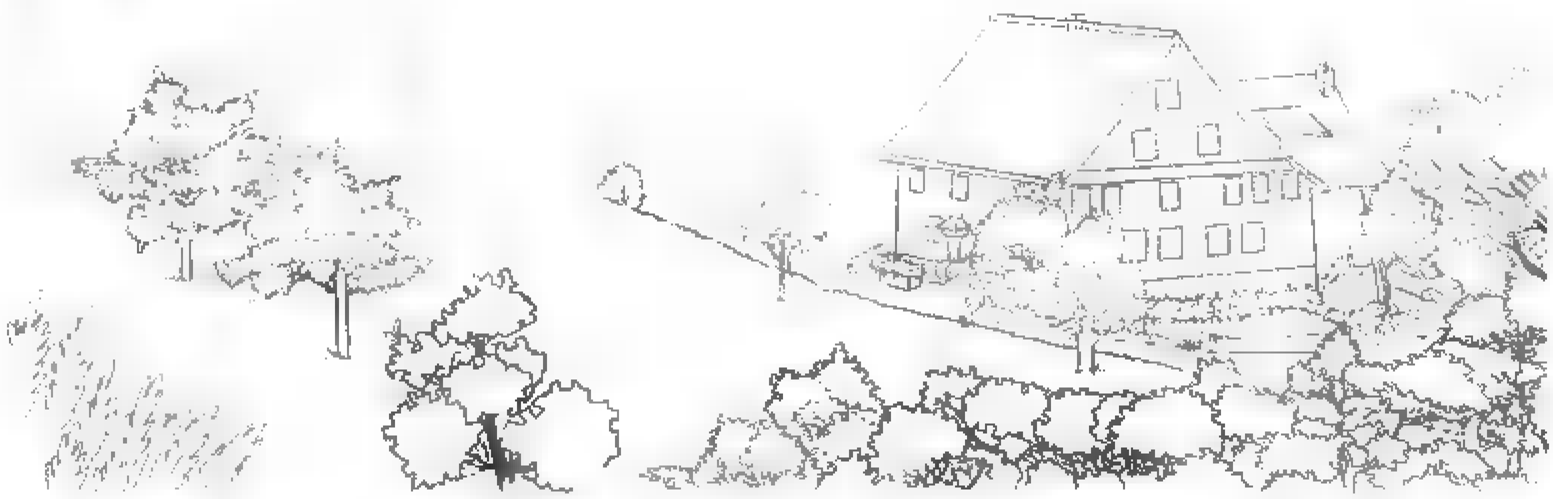
■ 整理画面

2 通过复制的方法在新的稿纸上整理新的画面。首先从那个建筑开始，要注意建筑的结构特点，因为离视点远，所以不需要绘制出细节，如窗户用方块表示即可。

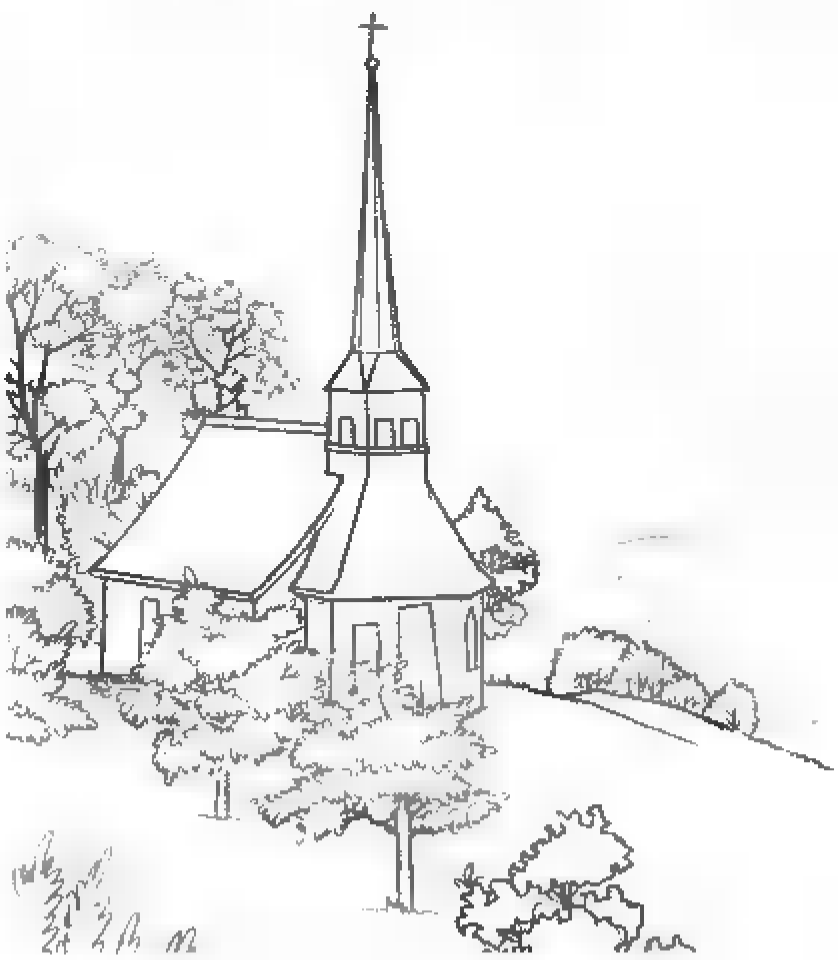




3 绘制建筑周围的植物，注意线条轻重缓急的变化，还有表现树叶的不规则线条要有变化，或小波浪式的，或大波浪式，或圆滑式的，或硬朗式的等。



4 继续绘制近处的植物，注意不同植物用不同的线条表现，这样才能让画面看起来生动、有趣。



5 继续绘制，绘制建筑物的时候注意线条要硬朗、规则一些，而绘制植物的线条则要千变万化。



6 远处的建筑简单绘制出轮廓即可，而较远处的植物也可以简单表现一下，如一棵树，绘制出树冠外形、树干和少量树枝即可。

7 因为近大远小的透视关系，所以远处的植物、建筑会变得很小。



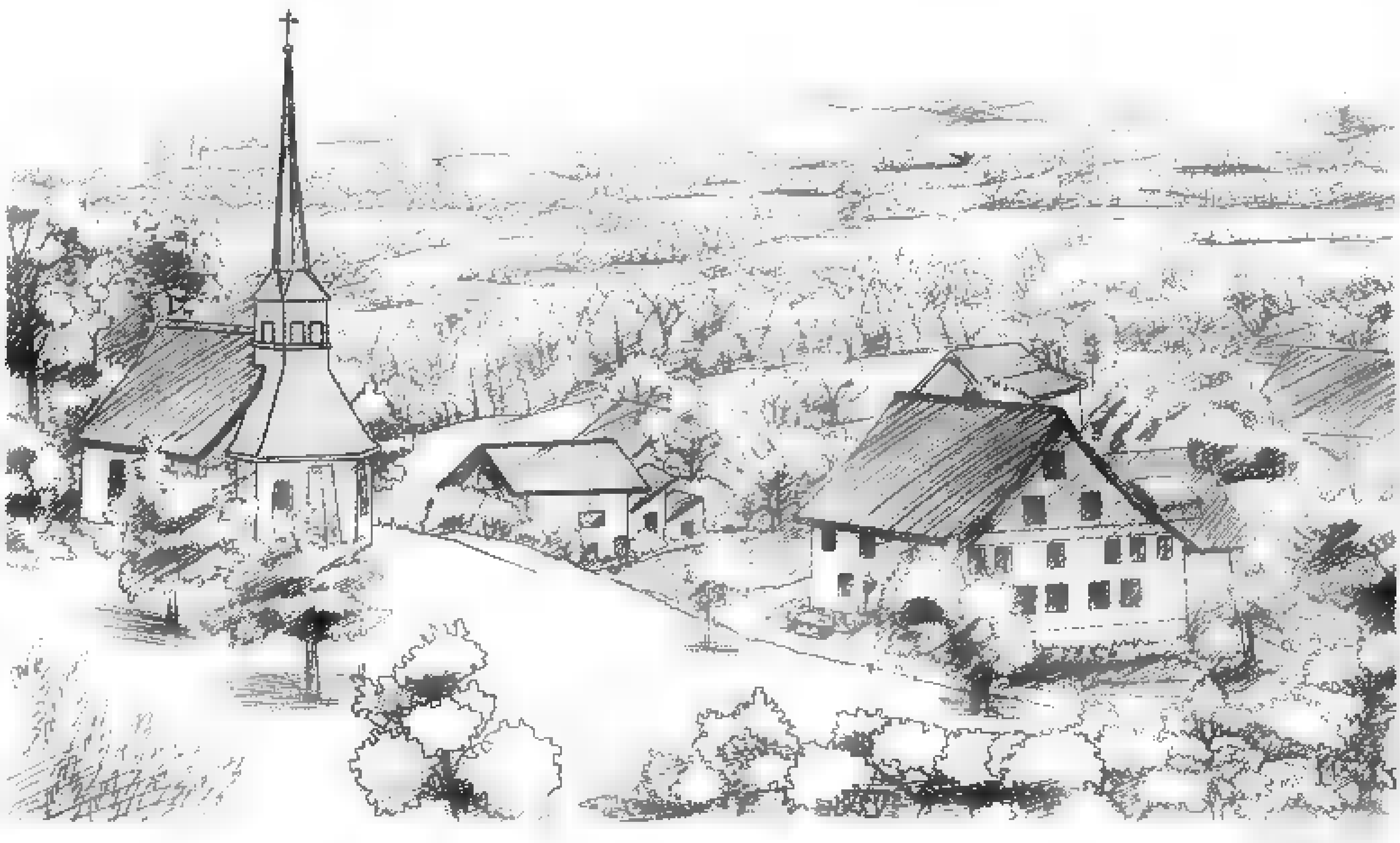


8 因为近实远虚的透视关系，远处的景色看起来是虚的，越远越虚，所以绘制的时候要用细线条，而且只需绘制出大概的轮廓即可。



9 添加阴影。首先绘制近景的阴影，因为建筑离视点很远，所以不需要绘制细节，如窗户可以直接涂黑等；绘制树的阴影时要注意不能为整棵树都添加阴影，通常都是给树冠底部涂上大面积的阴影，上部添加少许阴影即可。

■ 最终效果



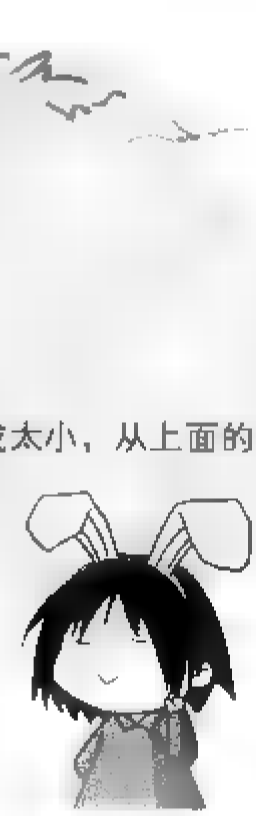
10 远处的阴影不需要像近处的阴影那么细致，只要大面积添加少许即可。从上图可以看到，添加阴影后的画面空间感增强，画面也更加生动。

10.3.3 通过背景来衬托人物

在漫画中，背景的作用有交待位置、空间的深度、时间的转换，即随着主体（人物）的变化而变化，使画面更统一；精细的背景有时可以填补漫画某些不足的地方，丰富画面，避免产生单调感，表现出应有的气氛；让故事更加使人易懂等。下面我们来看看如何将背景和人物结合在一个画面中，它们又会产生什么样的效果。



这幅画的内容是人物坐在大树下休息，注意人物和背景的比例，人物不能太大或太小，从上面的图片可以看出人物有一种放松、休闲、享受的感觉。



一部漫画或单幅漫画，如果没有背景的话，第一眼给人的感觉是单调的，当然也不会引起读者的兴趣，所以背景在漫画中很重要哦！



这幅画的内容是少女行走在郊外，给人一种放松、自然、惬意的感觉，在绘制的时候注意背景和人物的大小比例要合适。

10.4 气氛的表现

漫画中为了更好地表现人物的情绪、状态等，常常用虚拟的背景来营造气氛，让画面呈现出紧张、喜悦、温暖、浪漫等感觉，有时还会用象声词来补充声音效果，以推动情节的发展等。

10.4.1 象声词

漫画中的象声词使用频繁，种类繁多，它是由漫画情节的需要与象声词的特点共同决定的。漫画中的象声词具有两种修辞效果：其一，通过补充声音增强画面的形象性，借以弥补纸质媒介传达的局限性；其二,推动情节的发展，使之成为故事情节的有机组成部分。

漫画是以图像为主，以文字为辅的平面无声的作品,每个画面之间由框格之间的扣连产生意义。经过多年的发展,漫画已经形成了一套约定俗成的语言规则。象声词是漫画语言不可或缺的组成部分,它使无声不动的画面获得了一种动画的效果。



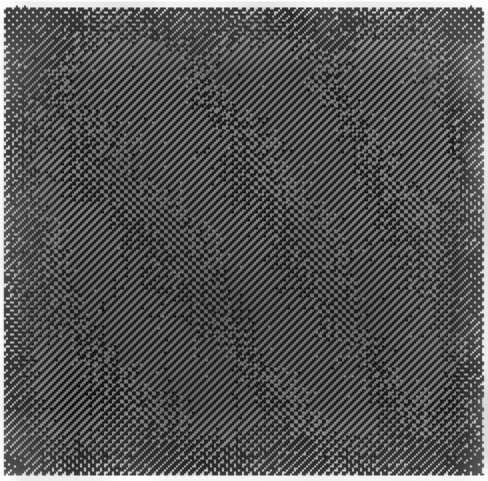


10.4.2 网点纸

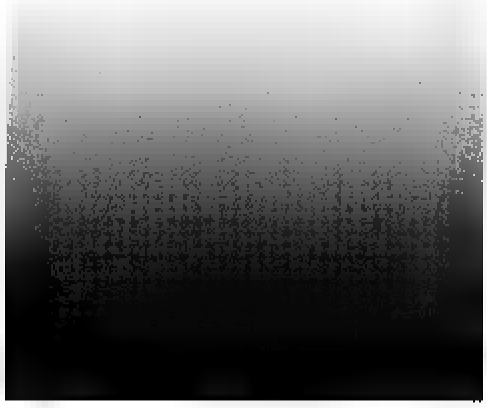
漫画中常用网点纸来增加画面的层次感和立体感，渲染出画面唯美、感伤等气氛。

网点纸是漫画作品中常用的材料，主要是做一些灰色调、阴影效果和特殊效果用的，它们可广泛应用于画面的阴影处理、图案描绘、气氛渲染等方面，利用现成的建筑、风景类网点纸，甚至可直接产生风景、建筑的绘画效果，能较好地解决绘制背景时力不从心的问题。在作品中巧妙运用网点纸，可以避免重复机械的劳动，节省大量时间，起到事半功倍的作用。因此，网点纸是现代卡通漫画创作必不可少的工具。

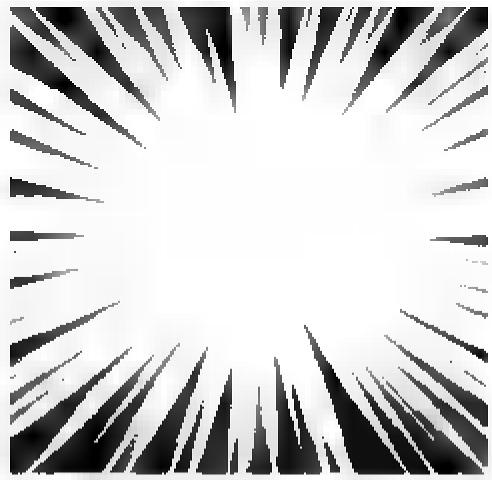
网点纸有上百种，每一种都有不同的效果，这里我们将网点纸大致分为灰网、渐变网、速度网、气氛网、图案网、背景网等。



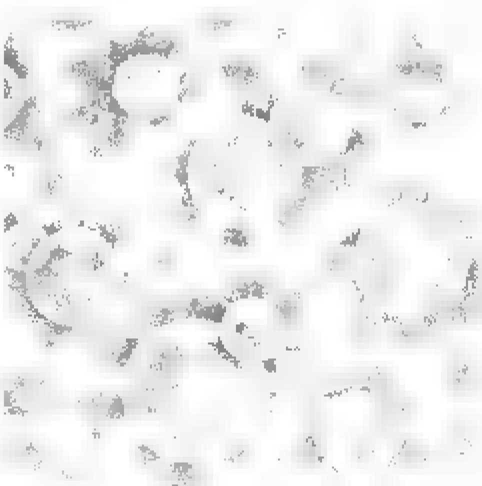
灰网是最常用的一种网点纸，它由不同疏密度的网状点组成不同色调的灰度，常用于表现人物阴影、衣服颜色及金属物等。



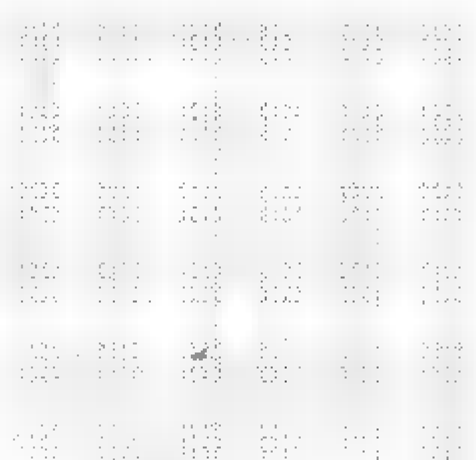
渐变网点主要用来表达不同场合的不同意境，使读者不会感到疲惫，从而轻松阅读。



速度网点可以使主视角更加具有动感，有时还可以表达主人公恐惧、急躁、惊讶等复杂的内心情感变化。



气氛网点可以使卡通作品中的景物充满幽静感和神秘感，从而令整体画面更加生动，使读者产生对后面故事的好奇心，从而继续往下阅读。



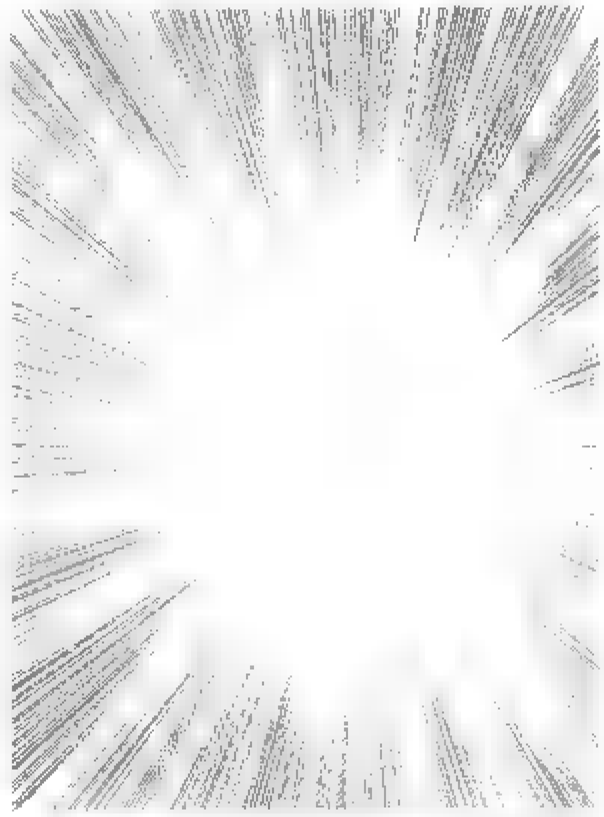
图案网点纸主要用于表现衣服、布料等物体。



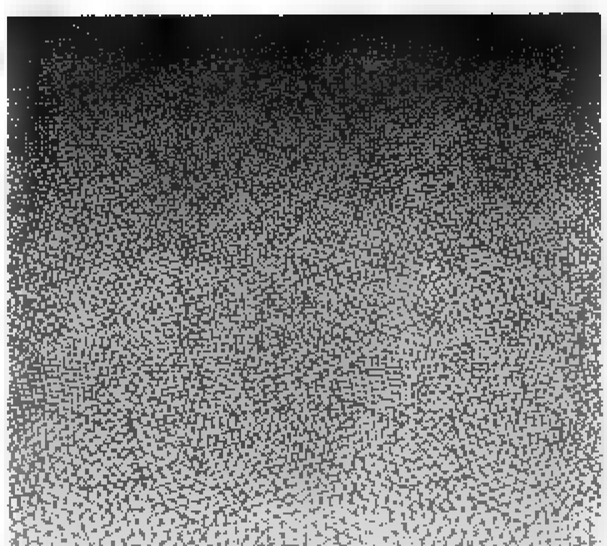
背景网点纸有现成的建筑、风景等，可以直接应用到漫画中，省时省力。

■ 效果对比





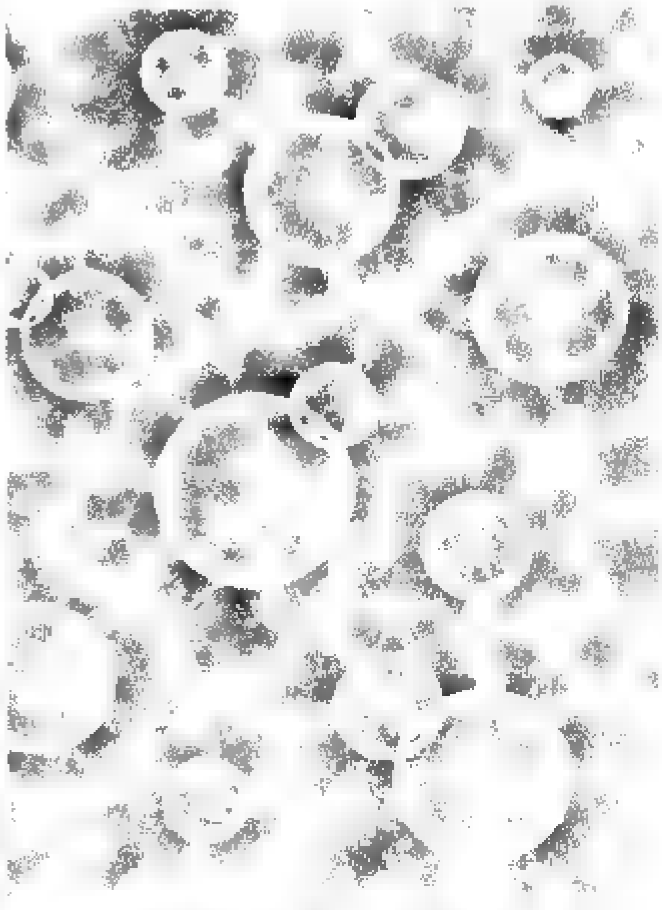
添加速度线，给人动感、速度、前进的感觉。



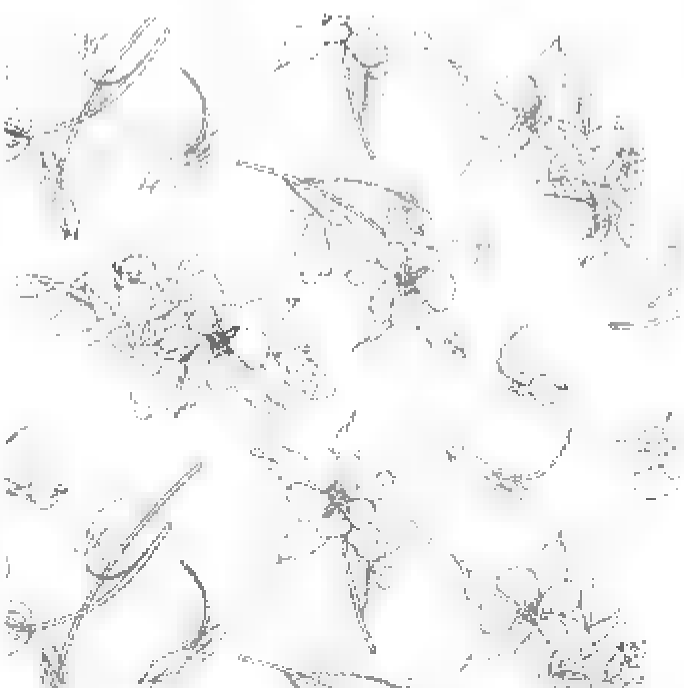


添加渐变网点纸，给人一种幽深的感觉。





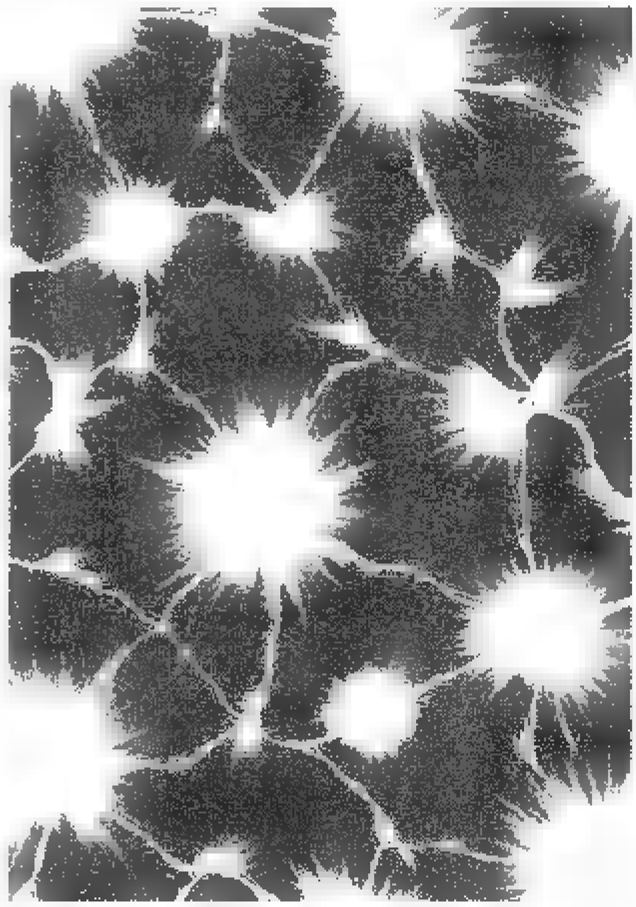
添加气氛网，给人一种梦幻、浪漫的感觉。



添加花朵图案网，给人浪漫的感觉。







添加紧张气氛网，给人紧张的感觉。



这种网点让画面产生紧张、阴森、恐怖的感觉。



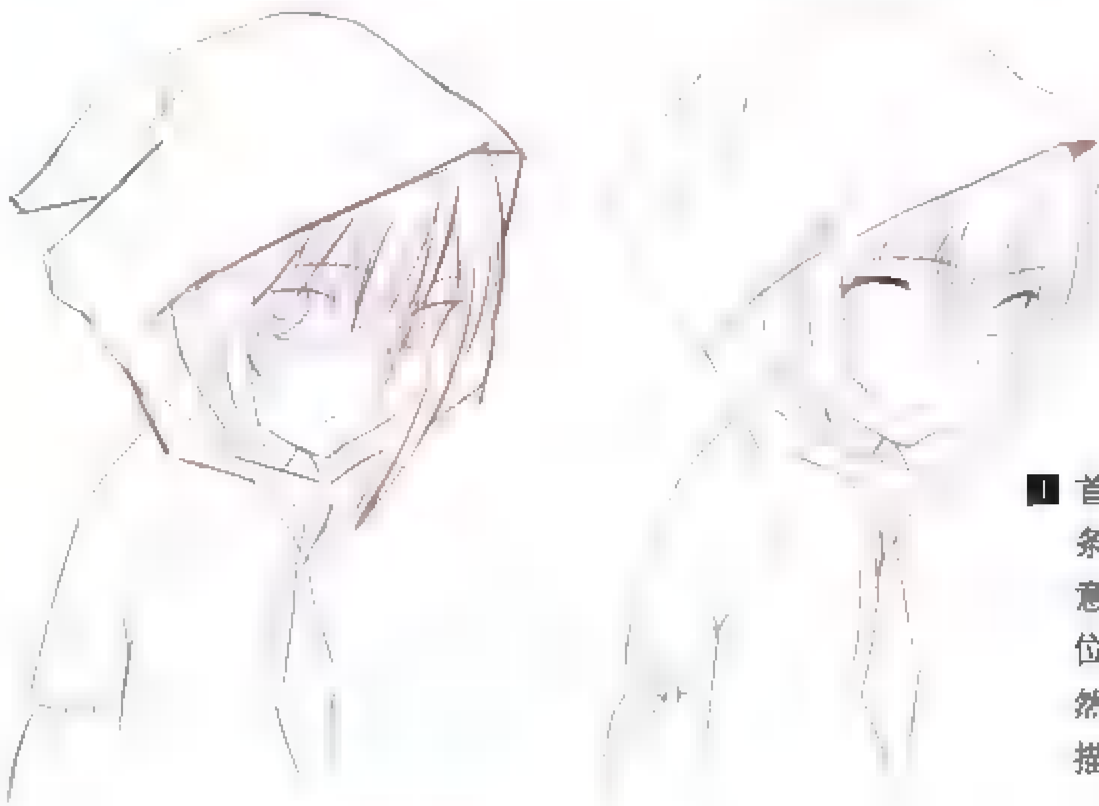
Chapter 11

漫画上色案例

本章将讲解如何绘制彩色画稿，如头发的绘制方法、皮肤的绘制方法、雪纺裙的绘制方法等。



11.1 角色头部上色实例



■ 首先绘制草图，通过简单的线条勾勒出人物大概的样式，注意头发的走势和五官的样式及位置，注意斗篷褶皱的表现，然后通过复制的方法，用细线描绘线稿。

绘制线稿的时候可以用深褐色，而不是用黑色，因为用黑色绘制出来的画面会显得比较生硬。





■ 给皮肤涂成浅梨色，头发涂成灰紫色，斗篷涂成深灰褐色，绘制的时候注意颜色要涂满。



从皮肤开始绘制，先选择比皮肤基础色深点的颜色绘制阴影，绘制的时候可以先大面积地绘制。



然后选择同色系的低明度的颜色绘制细节，如脖子处的阴影，这样能增强人物的立体感。

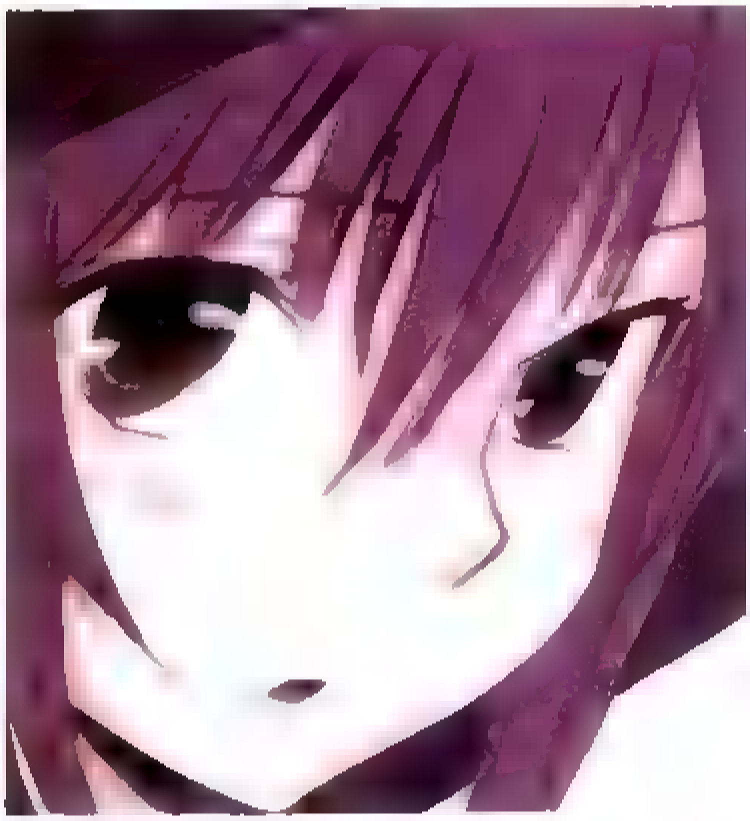


皮肤的阴影绘制好后，选择橘红色来绘制腮红，注意要有虚实变化，这样看起来才自然，最后点上高光，让人物看起更加可爱。



绘制好皮肤阴影后，绘制眼睛的阴影，选择较低明度的颜色，在瞳孔的中间和上部绘制出有虚实变化的颜色。

Chapter 11 漫画上色案例



7 选择较高明度的颜色绘制瞳孔下部的颜色，注意只需要绘制少量即可，最后选择白色绘制高光，让眼睛更加有神。



8 绘制头发的阴影，首先绘制斗篷在头发上投下的投影，可以直接大块地绘制，然后再添加细节处的阴影。



9 选择和斗篷基础色同一色系的颜色，通过低明度的颜色绘制出斗篷的阴影，注意褶皱的变化。



10 最后选择和斗篷同一色系的高明度的颜色来绘制斗篷的亮色，让画面更加丰富。

11.2 角色身体上色实例



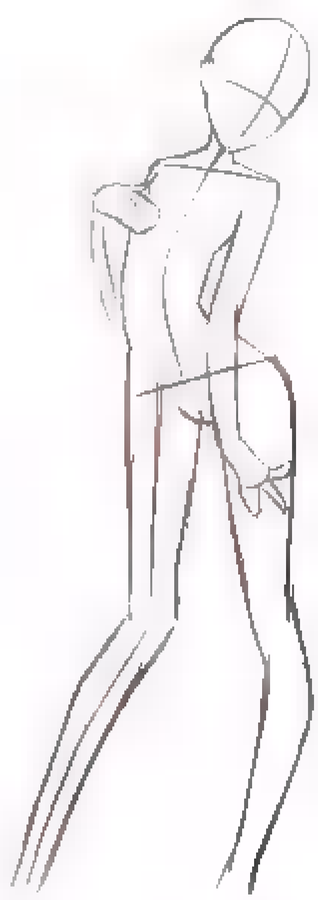
好漂亮的美少女哦，那么如何掌握人物的神态、画面的色调和构图呢？我要是会画就好了，赶紧教教我吧！我已经等不急了哦！



下面开始讲解如何运用Photoshop CS4绘制美丽动人的少女咯，一定要认真看哦，少一步都不行呢！



■ 绘制步骤

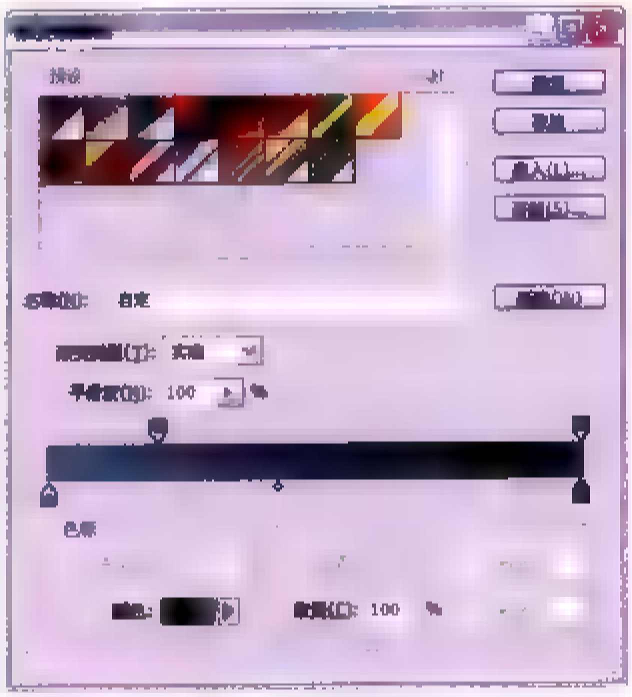


绘制草图很重要的哦，如果草图没有画好，后面再进行大修改会很痛苦的！



1 新建一个图层，重命名为“线”，首先绘制人物动作的大概样式，注意人物的头身比和动作的协调性。

2 接着刻画人物细节，注意五官要画得细致些，服装为小可爱式的婚纱和头纱，注意头发要飘逸，这样画面看起来才更加生动。







通过渐变工具可以简单、快捷地绘制出想要的渐变色哦，可以偷个懒，是不是很开心哈！

先添加背景颜色，新建一个图层，重命名为“背景”，选择渐变工具，在属性栏中单击渐变颜色条，弹出“渐变编辑器”对话框，设置颜色从左到右为蓝色到暗蓝色的线性渐变，如上左图所示，完成后单击“确定”按钮，绘制由左下到右上的渐变填充色，如上右图所示。



接下来新建一个图层，重命名为“皮肤”，绘制皮肤色。



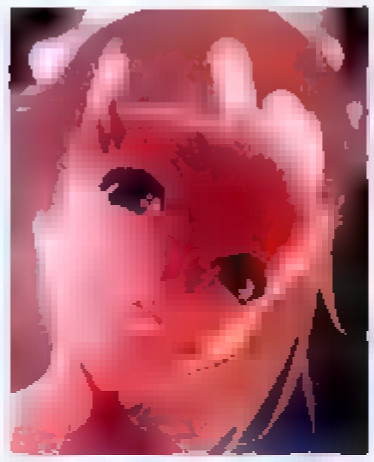


为什么要单独分图层来绘制呢？这样做有什么好处呢？

新建一个图层，重命名为“眼睛”，将瞳孔绘制成紫蓝色。

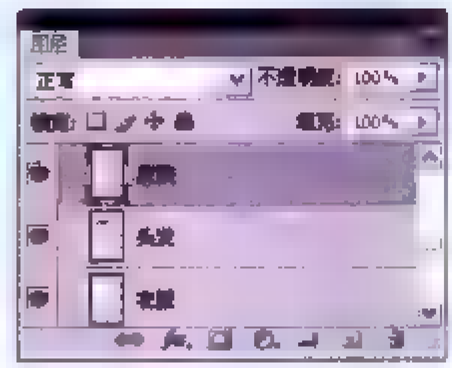
知识点

将皮肤、头发、衣服等单独分图层绘制的好处很多，如绘制头发的图层位于绘制皮肤的图层上方，绘制皮肤的时候不用在意边缘是否画好，如右上图为“头发”图层在“皮肤”图层之上，图像的显示是头发图层优先，这是我们需要的效果。而如果将“皮肤”图层拖到“头发”图层上方时，图像的显示为“皮肤”图层优先，这就不是我们想要的效果了。









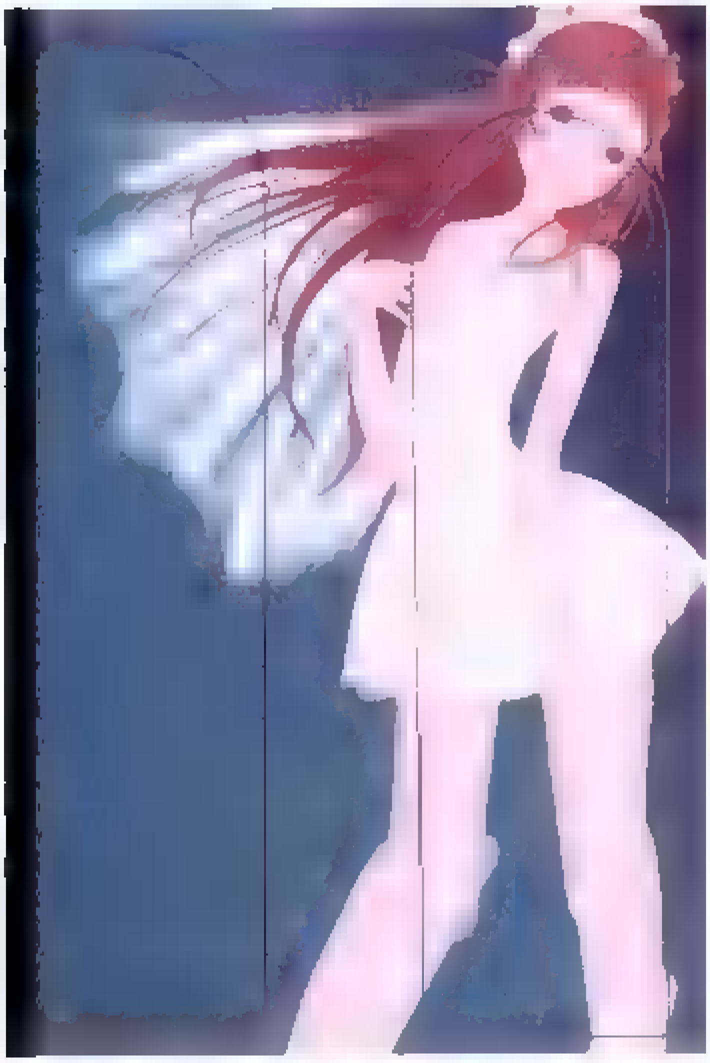




6 新建一个图层，重命名为“衣服”，选择浅粉红色绘制衣服颜色，注意因为婚纱的材质是轻柔的、半透明的纱，所以绘制的时候要注意绘制出半透明的、轻柔的效果，如上图所示。



7 新建一个图层，重命名为“头发”，绘制头发时注意头发的走势要正确，头发要有层次感，当然也要绘制出飘逸的感觉。



8 选择“背景”图层，选择钢笔工具 ，绘制大小不一的窗户轮廓路径。



9 按下快捷键Ctrl+Enter，载入选区，选择画笔工具 ，设置“画笔”为喷枪柔边圆50% 流量，绘制如上图所示的颜色。



10 选择吸管工具 ，拾取暗蓝色，绘制出窗户的花式栏杆。



11 依次选择灰色和黄色，绘制出烛台和烛光，注意烛光边缘要有模糊变化的效果。



12 将“线”图层的“不透明度”设置为20%左右，选择“皮肤”图层，根据人体结构绘制皮肤的阴影，注意靠近窗户的皮肤因为受到窗户色的影响呈冷色调，而靠近烛台的皮肤则呈黄色的暖色调。



13 刻画面部阴影，选择明度较低的颜色来绘制额头和脖子处的阴影，注意人体结构的变化。



14 继续刻画面部阴影的变化，如嘴巴和脸颊的颜色明度要高一些，和额头处要形成对比。



15 为靠近烛台的脸颊绘制高明度颜色，表现面部受到蜡烛的光照效果，这样也能让面部的体积感更加明显。



16 选择橡皮擦工具，将皮肤色多余的部分擦掉，继续刻画皮肤其他部位的阴影，注意人体结构和光影的变化，靠近窗户的颜色为偏蓝的冷色调，而靠近烛台的皮肤为偏黄的暖色调。



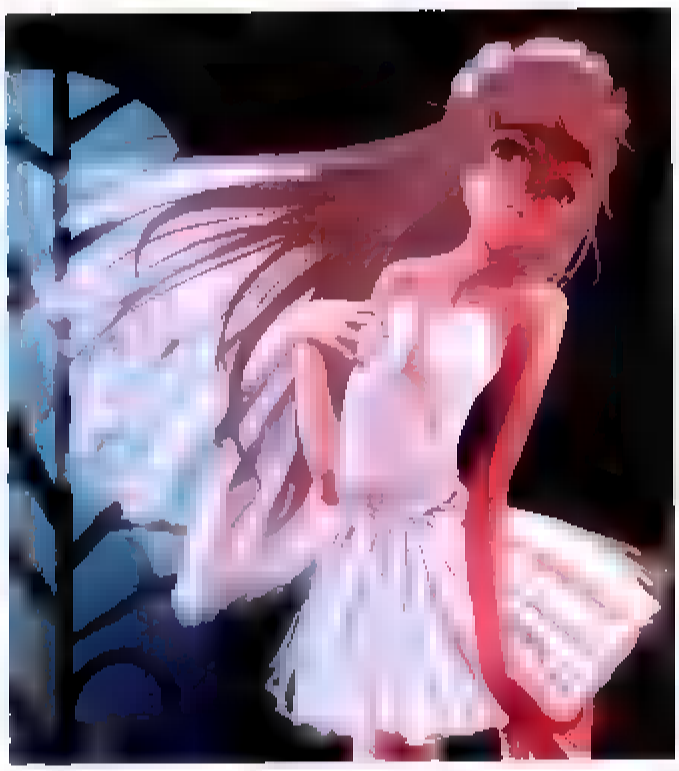
17 选择“眼睛”图层，首先绘制瞳孔暗部的阴影，让瞳孔有体积感，注意两只眼睛注视的方向要一致；然后添加高光，让眼睛看起来更加有神；最后选择低明度的暗褐色刻画面部五官细节，让五官看起来更加立体、更加生动。



选择“衣服”图层，首先选择浅蓝色和浅灰紫色来大面积绘制衣服的阴影。



选择明度更低些的颜色继续刻画衣服阴影，注意衣服结构和褶皱的变化。



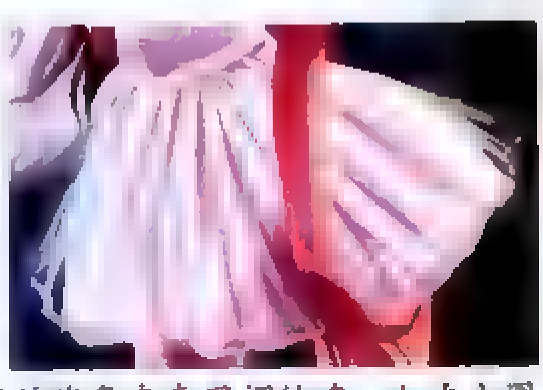
选择白色绘制衣服亮色，让衣服的结构更明确，褶皱感更明显，同时在裙子边缘绘制几笔虚实变化的线条，让裙子纱的质感更明显。



最后在靠近手臂的裙子处添加投影，让画面的光影效果更加丰富。

知识点





绘制纱的时候，一定不要用低明度的线条来表现褶皱哦，如左上图所示，低明度的线条让裙子看起来很生硬，而右上图所示则没有使用低明度的线条，裙子看起来给人柔软、飘逸的感觉。



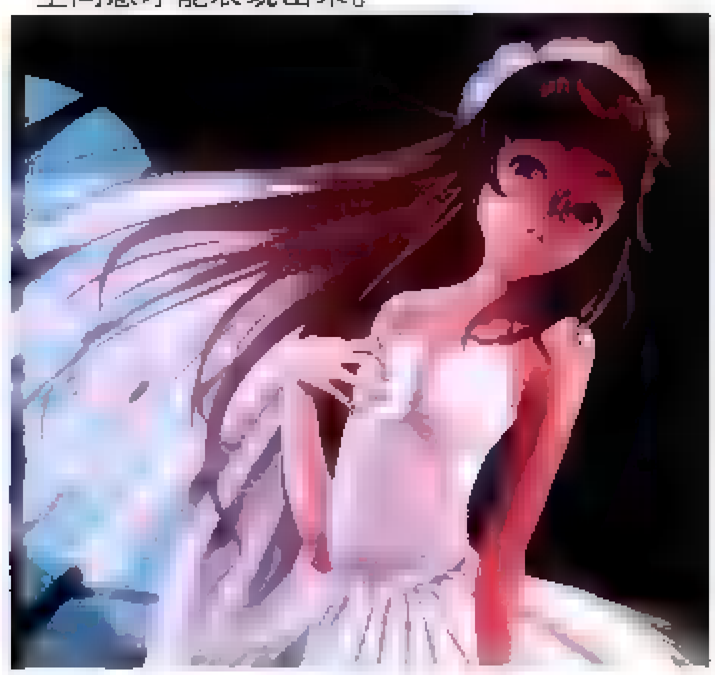


选择"头发"图层，首先绘制前面的头发颜色，注意发梢的表现。



接着绘制后面的头发，注意后面的颜色明度要比前面颜色的明度更深一点，这样头发的空间感才能表现出来。

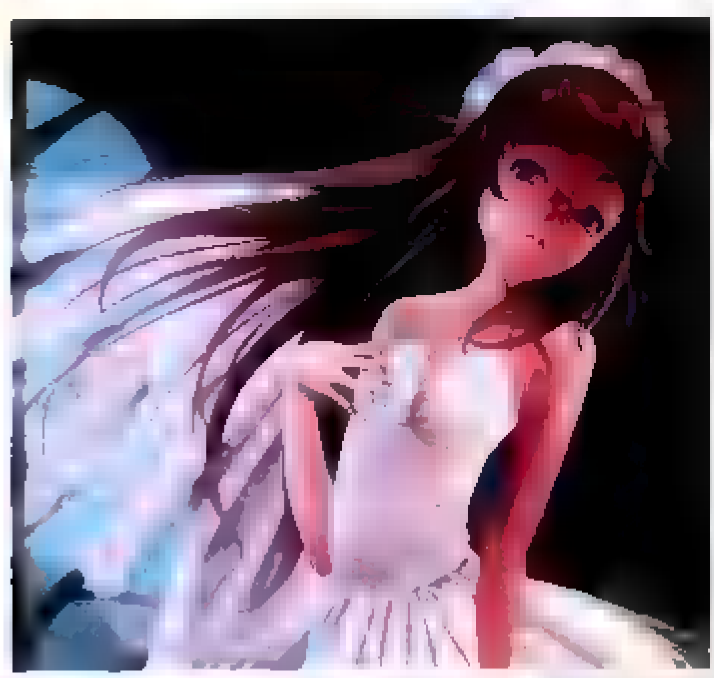




再绘制前面头发的颜色，这一步要仔细刻画出头发的细节，除了让头发的体积感更加明显外，还要绘制出发梢的样式。

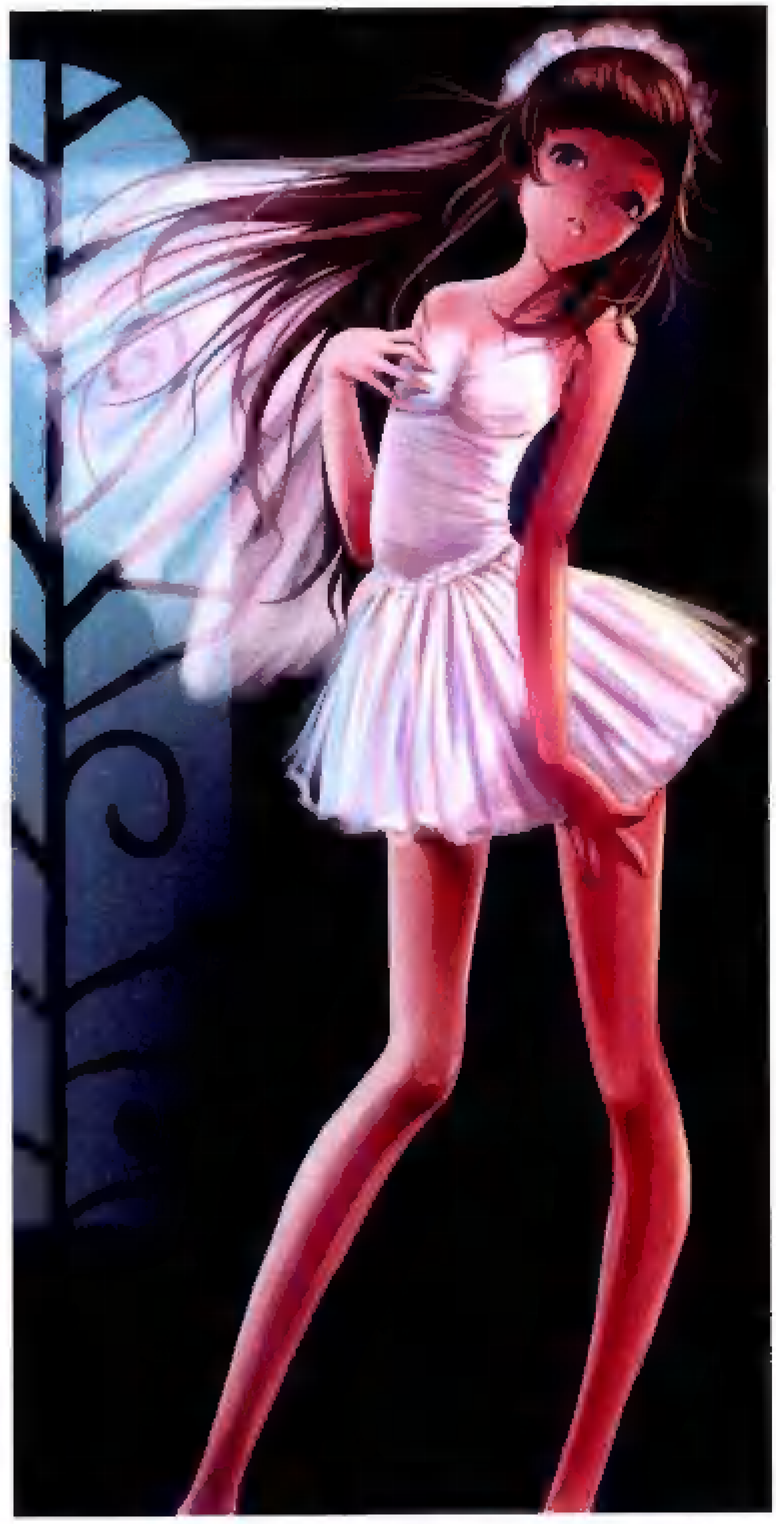


绘制好前面头发的颜色后，继续刻画后面的头发，注意每一缕头发的变化都是不一样的。



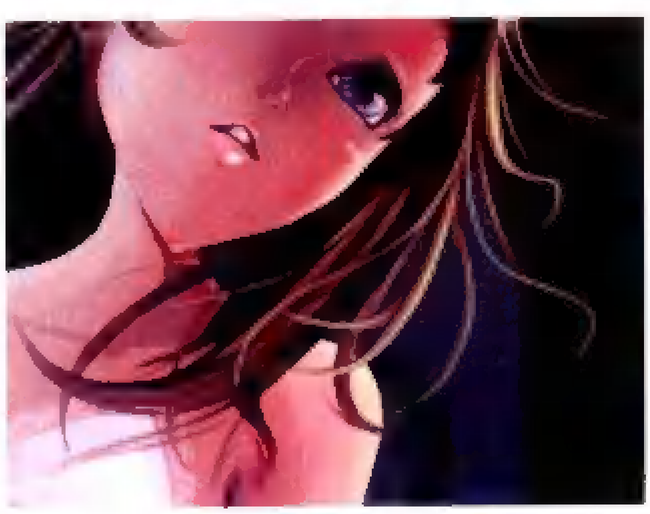
继续刻画头发，注意该暗下去的地方要暗下去，这样头发的空间感才明显，最后添加光影效果，让画面看起来更生动。





27 人物基本刻画完成，隐藏“线”图层，然后进行细节刻画。新建一个图层，重命名为“细节刻画1”，对暗部进行刻画；再新建一个图层，重命名为“细节刻画2”，对亮部进行刻画。

■ 细节图







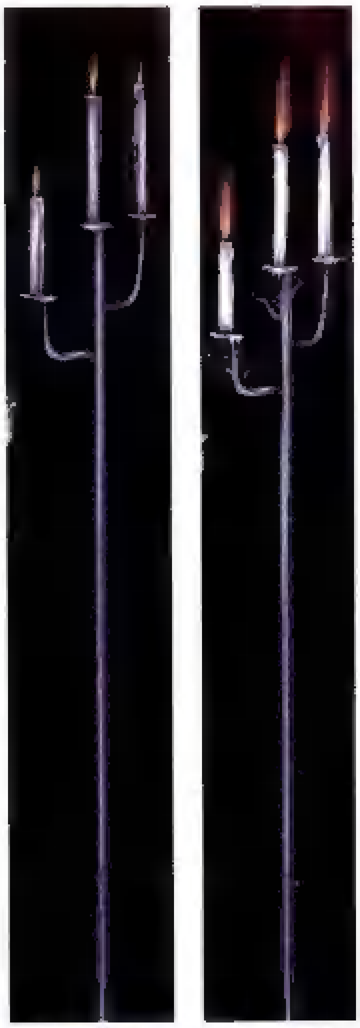
画画一定要有耐心哦，细节的刻画，能让画面看起来是那么的精美，付出的劳动是不会白费的哦！



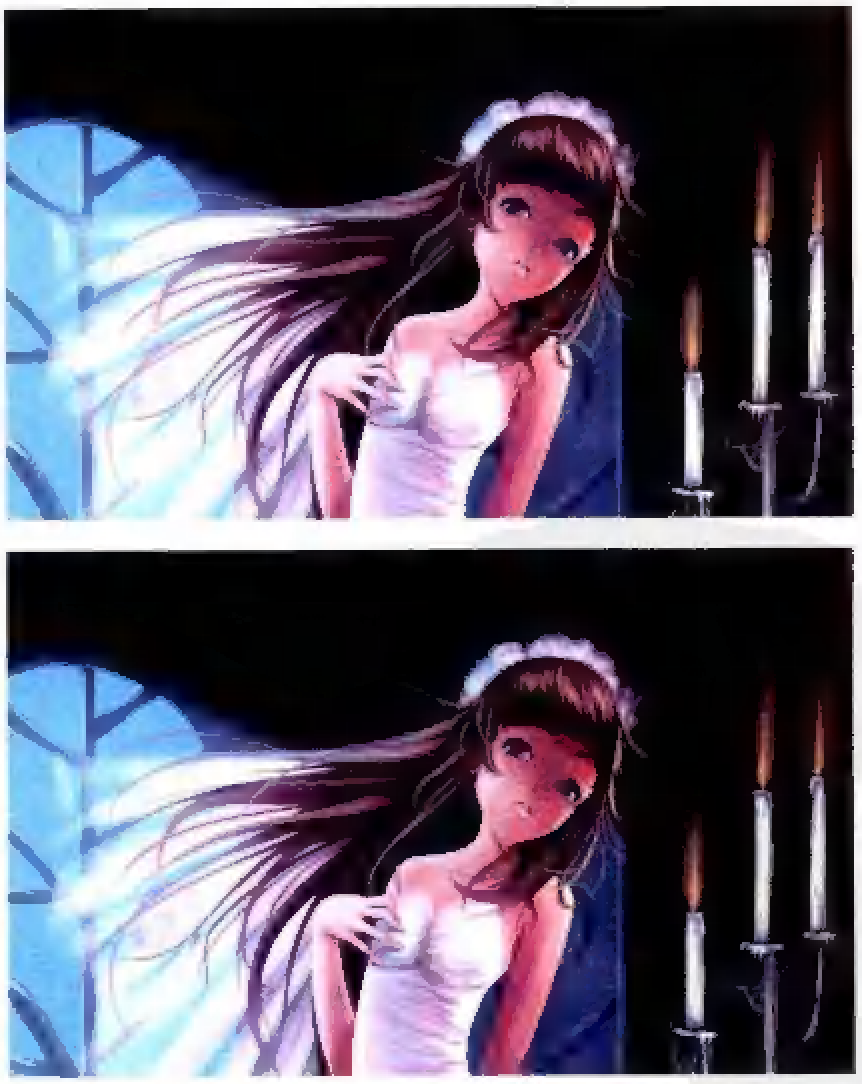
28 选择“背景”图层，绘制窗户的朦胧的光照效果，可以添加几条射线让光照效果更明显。



29 选择明度较高的颜色绘制窗户栏杆，让栏杆也具有体积感。



30 刻画烛台，先添加白色，然后再依次添加蓝色和黄色，最后添加雕花，让烛台看起来更加精美、高贵，最后还要刻画烛光，让烛光看起来更加真实。



31 刻画墙砖，先绘制出砖块，注意可以添加些裂纹让砖块看起来更加真实，然后在砖块的边缘处添加高光，增强砖块的体积感。

■ 最终效果



超级漫画





ISBN 978-7-115-25754-3
9 787115 257543 >
ISBN 978-7-115-25754-3
定价：35.00 元

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn